



This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

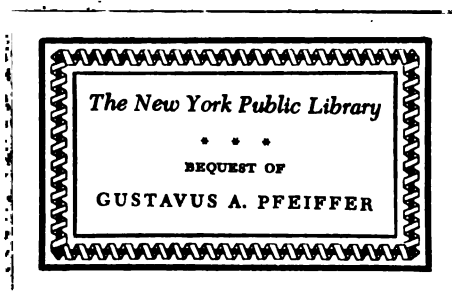
Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

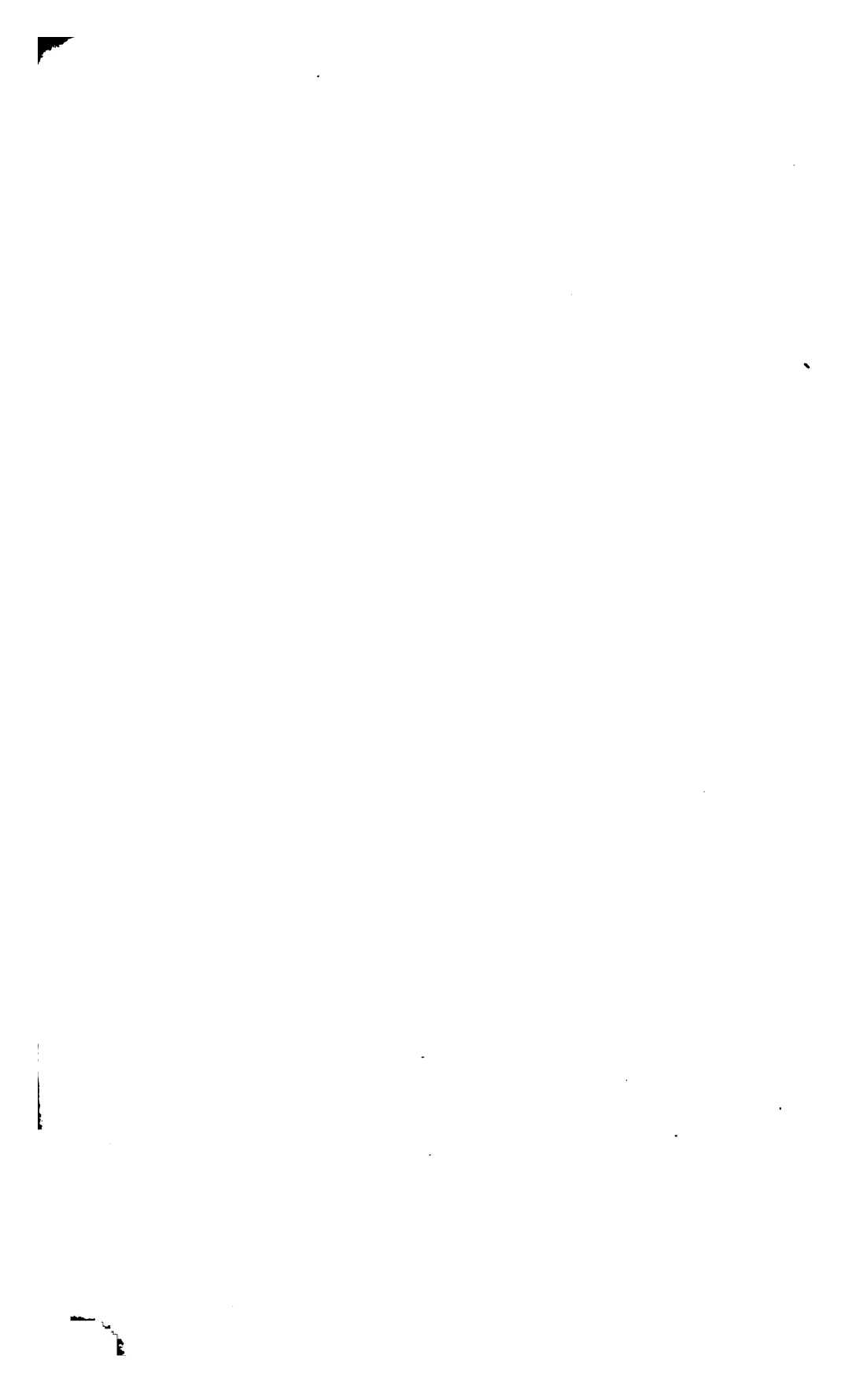
- + *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.
- + *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.
- + *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.
- + *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at <http://books.google.com/>



14250



A N A L Y S E

D U J E U

D E S

É C H E C S ;

NOUVELLE ÉDITION,

CONSIDÉRABLEMENT AUGMENTÉE,

Par A. D. PHILIDOR.

Ludimus effigie belli.

VIDA.



A L O N D R E S.

Chez P. ELMSLEY, dans le STRAND.

MDCCLXXVII.

794.093998

P 537a

1777

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY

ANTON, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

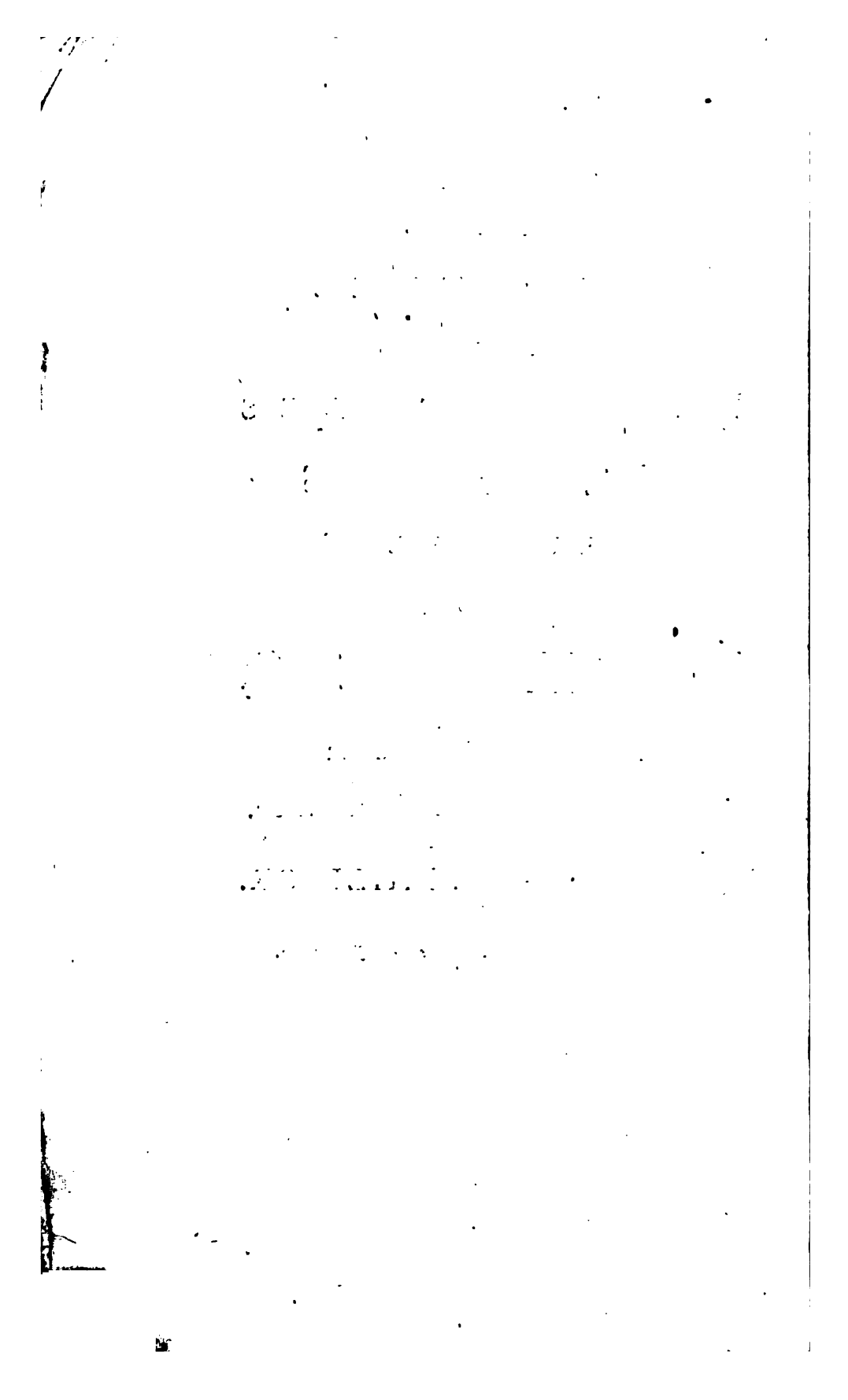
AUX TRÈS
ILLUSTRES
ET TRÈS
RESPECTABLES
MEMBRES
DU CLUB
DES
ÉCHÉCS,

PAR LEUR TRÈS HUMBLE

ET TRÈS DEVOUÉ SERVITEUR,

A. D. PHILIDOR.

à Londres, ce 4 Juin, 1777.



P R É F A C E.

P LUSIEURS Savans ont publié leurs recherches sur l'origine des Echecs. Je ne déciderai point de leur conformité avec les *Latrunculi* de l'ancienne Rome. Les Chinois jouent aux Echecs ; mais leur jeu ne ressemble en rien au nôtre, ni par la marche des pions, ni par la puissance des pièces. Les Arabes ont introduit vraisemblablement ce jeu en Europe, & leurs auteurs en attribuent l'invention aux Indiens. Quoique depuis plusieurs siècles les échecs aient fait l'amusement des plus illustres personnages, les Espagnols & les Anglois semblent s'en être principalement occupés, puisque les premiers traités sont imprimés en ces langues : cependant l'Italie l'emporte sur eux pour le nombre de volumes ; & les IV. *Bücher vom Schach und Königs Spiel* du Duc de Brunswick, publiés sous le faux nom de *Gustave Sélénus*, sont ce que l'Allemagne nous offre de plus considérable. La France a possédé, dans tous les tems, d'excellents joueurs ; mais ils ont négligé de nous faire part de leurs découvertes ; & je crois être le premier de ma nation qui ait mis au jour la théorie & la vraie pratique de ce jeu. Cet ouvrage est divisé en deux parties ; la première est

P R E F A C E.

une réimpression de l'édition de 1749, avec des corrections & observations nouvelles : l'autre renferme une suite de fins de parties, utiles & même nécessaires à connoître, ainsi que nombre de débuts nouveaux. Comme j'attribue le succès de mon premier traité, aux notes qui accompagnent le texte, & dans lesquelles on a dû puiser des regles générales, j'ai suivi la même méthode dans ce supplément; & je crois avoir perfectionné la théorie d'un jeu que beaucoup d'auteurs célèbres, tels que Leibnitz, &c. traitent de science.

A V E R T I S S E M E N T.

Il faut observer, que dans toutes les notes, je nomme toujours les blancs à la seconde personne, & les noirs à la troisieme, pour éviter toute équivoque.

SOUSCRIPTEURS.

MONSIEUR Frere de sa MAJESTE Très CHRETIENNE,
Six Exemplaires.

Son A. R. Madame l'ELECTRICE DOUAIRIERE de
SAXE.

Son A. S. le Prince CHARLES de HESSE.

*Les noms marqués par * sont Membres du Club des Echecs.*

A			
Duchefs of Argyle		Duchefs of Buccleugh	
Duke of Argyle		* Duke of Buccleugh	
Mrs. Aislaby	- - - 2	R. H. Lady Di. Beau-	
* Duke of Athol		clerc	
* Duke of Ancafter	5	Viscountefs Beauchamp	
* Earl of Ashburn-		La Baronne de Berlepsi	
ham	- - - 5.	Hon. Mrs. Bouverie	
Lord Amherft		Mifs Sophia Bristow	
Roger Ayton, Efq.		Duke of Bolton	
Mr. Aufrere		Earl of Befborough	
E. Antrobus, Efq.	2	Lord Edward Bentinck	
M. R. Arnott, Efq.		* Lord Bateman	- - 3
* Mr. d'Ageno		Lord Beauchamp	
Le Duc D'Ayen		* Lord Barrington	
Mr. d'Aguefteau		* Lord Breadalbane	
Le Chevalier d'Aguef-		Sir Charles Bunbury	
feau		Edward Barwell, Efq.	
Mr. Abel		* Nath. Barwell, Efq.	2
		Mr. Broothby	
		* Mr. Boyd	
		Hawkins Brenn, Efq.	
		* Colonel Blackwood	
B			
Duchefs of Bedford			

S O U S C R I P T E U R S .

John Brampton, Esq.
 * General Burgoyne
 * Mr. Barker
 Mr. Butler
 Bibliotheque de son A.
 S. E. de Saxe
 * Le Comte de Bruhl 6
 * Le Comte de Belgioiofo
 Le Prince de Beauveau
 L'Abbé Billiard
 Le Comte de Bissy
 Mr. de Berkenroode
 * Le Baron de Bagge
 Mr. Bernard
 Mr. Bartolozzi

C

Marchioness of Carmarthen
 * Marquis of Carmarthen
 Lord George Cavendish
 * R. Hon. H. S. Conway
 Lord John Cavendish
 * John Crawford - 7
 * Hon. Hen. Conway 10
 Col. Crawford
 * Lord Clifford
 Sir Thomas Clarges
 J. Crisp, Esq.
 E. Crisp, Esq.
 * J. Clarke, Esq.
 A. Champion, Esq.

Doctor Cooper
 E. Chamberlayne, Esq.
 John Crewe, Esq.
 Rev. Mr. Crofts
 * General Craig
 * Sir James Cockburne
 * Mr. Campbell
 * Mr. Cecil
 Le Duc de Choiseuil
 Le Comte de Couros
 * Le Chevalier de Chastellux
 Mr. de Calonne
 Mr. Collet

D

Duchess of Devonshire.
 Countess of Derby
 Lady Derby
 Mad. Dillon
 Duke of Devonshire
 Earl of Dartmouth
 * Lord Bishop of Durham
 Sir William Draper
 Hon. Richard Dawson
 * Rev. Mr. Dutens
 Rich. Davenport, Esq.
 William Drake, Esq. junior.
 * Lord Denbigh
 Le Marechal Duc de Duras
 Le Chevalier d'Eon de Beaumont
 Mr. Diderot

S O U S C R I P T E U R S .

* Mr. de Meunier

E

- * Earl of Egremont
- * Mr. Ekerfall
- * Sir Gilbert Elliot - 2
- * Colonel Eltrington
- * Mr. Erskine
- * Lord Elibank
- * Mr. Ellifon
- * Mr. d'Ernest

F

- La Comtesse de Forbach
- Mrs. French
- R. Hon. Lord Fitzmaurice
- * Lord Fitzwilliam
- Lord Falmouth
- * Hon. Charles Fox
- General Fitzroy
- * Mr. Fleetwood
- Mr. Faulkner
- * Hon. Mr. Finch
- * General Frazer
- Mr. de Fontenet

G

- Mrs. Garrick
- Earl Gower
- Hon. Charles Greville
- * Ed. Gybbon, Esq.
- * Sir Alex. Gilmour

- * Mr. Garnier - - 3
- Mr. Golard
- Le Baron de Globig

H

- Viscountess Lady Dowager Howe
- * Hon. Mrs. Howe 5
- Lady Dowager Holland - - - - 10
- La Comtesse de Horst
- Earl of Holderness
- * Lord Harrowby - 7
- Mr. Hare
- Henry Herbert, Esq.
- * Hon. Col. Hervey
- * Lord Hillsborough
- * John Hatfell, Esq.
- John Heathcote, Esq.
- * Mr. Hunter
- * Sir George Howard

J

- Miss Jennings
- * Mr. Jennings - - 6
- * Governor Johnston 6
- Hon. John St. John
- * Richard Paul Jordrell, Esq.
- * Lord Irwine
- Francis Jeremy, Esq.

K

- * Lord Kerry
- * Lord Kinnaird

S O U S C R I P T E U R S.

* Colonel Keene
 Thomas Knight, Esq.
 De Kermur Sire de
 Legalle
 Mr. de Koenig

L

Marchioness of Lo-
 thian
 Mrs. Lloyd
 Duke of Leeds
 Mr. Leighton
 * Mr. Leycester
 * Mr. Lofach
 William Lynn, Esq.
 Le Comte de Laura-
 guais - - - - 2
 Le Duc de Luynes
 Le Chevalier de Lo-
 renzi
 Mr. La Combe
 Mr. Legier

M

Duchess of Manchester
 Duke of Manchester
 * Duke of Marlbo-
 rough
 Duke of Montagu
 * Lord Mountstewart
 * Sir George Macart-
 ney
 Lord March.
 * Mr. Murray
 Sir John Mordaunt

* Hon. Charles Mar-
 sham
 John Maddison, Esq.
 * Colonel Machood
 * Mr. Morin
 Mr. Meynell
 Mr. Macdonald
 Capt. Macclelend
 Capt. E. Medows
 * Dr. Morris
 Mr. Michell
 General Morris
 Le Comte de Mercy
 * Le Comte de Malt-
 zahn
 * Mr. de Messine
 Mr. de Montriblout
 Mr. de Montulay
 L'Abbé Maillots
 Mr. de Marmontel
 Le Comte de Marcolini

N

Le Marquis de Noailles 3
 * Duke of Northum-
 berland
 R. Hon. Lord North
 * Earl of Northington
 * Le Baron de Nolken
 Le Maréchal Duc de
 Noailles

O

Countess of Offory - 2
 * Earl of Offory - 4
 * Lord Orford

S O U S C R I P T E U R S ,

P

Countess of Pembroke
 Countess of Powis
 Lady Payne
 Hon. Mrs. Page
 Mrs. Pelham
 Earl of Powis
 Lord Palmerston
 Sir Ralph Payne
 * Lord Petre
 William Pointz, Esq.
 * General Pattison
 Henry Partridge, Esq.
 * Rich. Pennant, Esq.
 Col. Rich. Phillipson
 * Col. Pennington
 * Mr. Peachey
 * Col. Phillips
 Lord Polwarth
 * Le Comte de Pignatelli
 * Le Chevalier de Pinto

R

Marchioness of Rockingham
 R. Hon. Lady Cecil Rice
 * Marquis of Rockingham
 * Duke of Richmond
 * Duke of Roxburgh
 L'Abbé Raynal

S

Countess Spencer
 Lady Francis Scott
 Miss Mary Sanxay
 Earl Spencer
 Lord Chief Baron Smythe
 * R. Hon. Hans Stanley
 Earl of Shelburne
 General Smith
 Hon. Keith Stuart
 * Mr. Sckrine
 Mr. Scott
 John Stuart of B.
 * Hans Sloane, Esq.
 * Tho. Storrer, Esq. 6
 * Anth. Storrer, Esq.
 * Mr. Shirley
 * Lord Rob. Spencer
 Mr. Salvador
 Le Marquis de Ségur
 Le Comte de Saarsfield
 Le Baron de Schlabrendorf
 Le President de Saron
 Mr. Sédaine
 Mr. Saurin
 Mr. Suart

T

Lord Temple
 * Lord Tirconell

S O U S C R I P T E U R S .

Sir Edward Page Turner, Bart.
 * Mr. Talbot
 Mr. Trier
 * Mr. Townshend
 Le Baron de Talleyrand
 Mr. Trudaine

V

Hon. Mrs. Raby Vane
 Viscount Villiers
 Rich. Vernon, Esq.
 Mr. de Voltaire
 Le Marquis de Villette
 Mr. de Veltheim

W

Mrs. Wilmot - - - 2
 Miss West

Earl Waldegrave - - 2
 Lord Willoughby de Broke
 Henry Wilmot - - 2
 Mr. Willis
 * Mr. Wedderburn
 * Le Comte de Welden
 * Lord Warwick
 Mr. Watelet
 * Colonel White
 * Capt. Watson

X

Le Marquis de Xi-menès

Y

* Sir George Yonge, Bart.

ANALYSE

DU

JEU DES ECHECS;

ÉDITION DE 1749.

PREMIERE PARTIE.

PREMIERE PARTIE,

*Où y il a deux Renvois, l'un au douzieme Coup,
& l'autre au trente-septieme.*

1.

B. Le Pion du roi, deux pas.

N. De même.

2.

B. Le Fou du roi à la quatrieme case du fou
de sa dame,

N. De même.

3.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. Le Cavalier du roi à la troisieme case de
son fou.

4.

B. Le P. de la dame, deux pas. (a)

N. Le P. prend le pion.

5.

B. Le P. reprend le pion. (b)

N. Le F. du roi à la troisieme case du cavalier
de sa dame. (c)

6.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de
son fou.

N. Le Roi roque.

7.

B. Le C. du roi à la seconde case de son
roi. (d)

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

N O T E S.

(a) Ce pion se pousse deux pas, pour deux railons. La premiere à fin d'empêcher le fou du roi adverse de battre sur le pion du fou de votre roi. La seconde pour porter la force de vos pions dans le centre de l'échiquier.

(b) Lorsque vous vous trouvez dans la situation présente, savoir, deux pions de front, il faut bien se garder d'en pousser aucun des deux, avant que votre adversaire ne vous propose d'échanger l'un contre l'autre, ce que vous éviterez alors en poussant en avant le pion attaqué.

(c) Si, au lieu de se retirer, ce fou donne échec, il faut couvrir du fou; & s'il prend votre fou, il faut reprendre du cavalier, qui, par ce moyen, défend le pion de votre roi.*

* Dans cette ancienne édition, l'Auteur avoit cru qu'il pouvoit ne pas faire toujours jouer le coup juste, pour avoir l'occasion de donner des exemples fréquens sur la maniere de bien jouer les pions.

(d) Il faut se garder de le jouer à la troisieme case de son fou, avant que le pion de ce fou, n'ait été poussé deux pas, parce qu'autrement le cavalier empêcherait sa marche.

* Les noires, sur ce coup, pourroient prendre le pion du roi des blancs, & pousser ensuite le pion de la dame deux pas; ce qui romprait le centre des blancs.

[4]

8.

B. Le F. du roi à la troisieme case de sa dame. (e)

N. Le P. de la dame, deux pas.

9.

B. Le P. du roi, un pas.

N. Le C. du roi à la case de son roi.

10.

B. Le F. de la dame à la troisieme case du roi.

N. Le P. du fou du roi, un pas. (f)

11.

B. La Dame à sa seconde case. (g)

N. Le P. du fou du roi prend le pion. (h)

12.

B. Le P. de la dame reprend le pion.

N. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi. (i)

13.

B. Le C. du roi à la quatrieme case du F. de son roi. (k)

N. La Dame à la seconde case de son roi.

N O T E S.

(e) Le fou se retire pour ne point être attaqué par le pion de la dame adverse, parce qu'alors vous seriez contraint de prendre son pion avec le vôtre, ce qui séparerait vos pions.

(f) Il joue ce pion pour faire une ouverture à la tour ; & cela ne peut manquer, soit qu'il prenne ou que vous prenniez.

(g) Il ne faut pas prendre le pion qui vous est offert, parce qu'alors le pion de votre roi perdrait sa colonne ; au lieu qu'en le laissant prendre, vous le remplacez par celui de votre dame, & le soutenez ensuite par celui du fou de votre roi. Ces deux pions liés ensemble doivent produire le gain de la partie.

(h) Il prend le pion pour suivre le projet de faire place à sa tour.

(i) Il joue ce fou pour pouvoir pousser ensuite le pion du fou de sa dame. Vous pourriez bien lui faire doubler un pion en prenant le fou de son roi avec celui de votre dame, mais cela mettrait en jeu la tour de sa dame. D'ailleurs un pion doublé, lorsqu'il est lié avec d'autres, n'est point désavantageux. Je fais néanmoins, sur ce coup, un renvoi en lui faisant prendre le fou de votre dame avec celui de son roi.

(k) Le pion de votre roi n'étant point encore en danger, votre cavalier attaque immédiatement son fou pour le faire retirer, ou le prendre.

[6]

14.

B. Le F. de la dame prend le fou noir. (1)
N. Le P. prend le fou.

15.

B. Le Roi roque avec sa tour. (m)
N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

16.

B. Le C. du roi prend le fou.
N. La Dame reprend le cavalier.

17.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.
N. Le C. du roi à la seconde case du fou de sa dame.

18.

B. La Tour de la dame à la case de son roi,
N. Le P. du cavalier du roi, un pas. (n)

19.

B. Le P. de la tour du roi, un pas. (o)
N. Le P. de la dame, un pas.

20.

B. Le C. à la quatrième case de son roi.
N. Le P. de la tour du roi, un pas. (p)

21.

B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.
N. Le P. de la tour de la dame, un pas.

22.

B. Le P. du cavalier du roi, deux pas.
N. Le C. du roi à la quatrième case de sa dame.

23.

B. Le C. à la troisième case du cavalier de son roi. (q)

N O T E S.

(l) Il est toujours dangereux de laisser le fou du roi adverse sur la ligne directe qui attaque le pion du fou de votre roi ; & lorsque le pion de votre dame ne peut pas fermer cette direction, il faut opposer le fou de votre dame, & prendre son fou, pour toute autre pièce, d'abord que l'occasion s'en présente.

(m) Vous roquez de ce côté pour soutenir d'autant mieux le pion du fou de votre roi, que vous avancerez deux pas, dans le moment que celui de votre roi sera attaqué.

(n) Il est forcé de pousser ce pion pour empêcher que vous n'avanciez sur sa dame celui du fou de votre roi, ce qui vous donneroit deux pions de front sur son terrain.

(o) Ce pion se joue pour pouvoir pousser celui du cavalier de votre roi.

(p) Il joue ce pion pour empêcher votre cavalier d'entrer dans son jeu, & de faire déplacer sa dame, ce qui donneroit dès l'instant même un champ libre à vos pions.

(q) Vous jouez ce cavalier pour pousser ensuite le pion du fou de votre roi, qui alors se trouve soutenu par trois pièces, la tour, le fou, & le cavalier,

[8]

N. Le C. du roi à la troisieme case du roi
adverse. (r)

24.

B. La Tour de la dame prend le cavalier.

N. Le P. reprend la tour.

25.

B. La Dame prend le pion.

N. La Tour de la dame prend le pion de la
tour opposée.

26.

B. La Tour à la case de son roi. (s)

N. La Dame prend le pion du cavalier de la
dame adverse.

27.

B. La Dame à la quatrieme case de son roi.

N. La Dame à la troisieme case de son
roi. (t)

28.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. Le P. prend le pion.

29.

B. Le P. reprend le pion.

N. La Dame à sa quatrieme case. (u)

30.

B. La Dame prend la dame.

N. Le P. reprend la dame.

31.

B. Le F. prend le pion en prise.

N. Le C. à sa troisieme case.

32.

B. Le P. du fou du roi, un pas. (x)

N. La Tour de la dame à la seconde case du
cavalier de la dame adverse.

N O T E S.

(r) Il joue ce cavalier, pour couper la communication entre vos pièces, & rompre vos pions, ce qu'il ferait sûrement en avançant le pion du cavalier de son roi ; mais en sacrifiant votre tour, vous prevenez son dessein.

(s) Vous jouez cette tour pour soutenir le pion de votre roi, qui resterait en prise en pouffant celui du fou de votre roi.

(t) La dame revient à cette case, pour parer le mat qui se prépare.

(u) La dame offre l'échange, pour rompre le projet du mat par le fou & la dame adverse.

(x) On doit observer que lorsqu'on a un fou blanc, il faut ranger ses pions sur les cases noires, ou si c'est un fou noir, il faut les ranger sur les cases blanches ; parcequ'alors le fou empêche les pièces de votre adversaire à se porter entre vos pions. Cette règle est comme indispensable dans les cas où l'on attaque, & où l'on a des pions passés : dans le cas de défense, elle est contraire ; il faut alors que les pions soient placés sur la couleur du fou.

33.

B. Le F. à la troisieme case de sa dame.

N. Le Roi à la seconde case de son fou.

34.

B. Le F. à la quatrieme case du fou du roi adverse. (x)

N. Le C. à la quatrieme case du fou de la dame adverse.

35.

B. Le C. à la quatrieme case de la tour du roi adverse.

N. La Tour du roi donne échec.

36.

B. Le Fou couvre l'échec.

N. Le C. à la seconde case de la dame adverse.

37.

B. Le P. du roi donne échec.

N. Le Roi à la troisieme case de son cavalier. (y)

38.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. La Tour à la case du fou de son roi.

39.

B. Le C. donne échec à la quatrieme case du fou de son roi.

N. Le Roi à la seconde case de son cavalier.

40.

B. Le F. à la quatrieme case de la tour du roi adverse.

N. Ce qu'il voudra : le blanc pousse à dame.

N O T E S.

(x) Voici un exemple de la note ci-dessus :
si votre fou était noir, le roi adverse pourrait
se placer entre vos deux pions.

(y) Le roi pouvant se retirer à la case de
son fou, nous en ferons le sujet d'un renvoi.

PREMIER RENVOI

*De la première partie, qui change au 12^{me} coup
que le Noir joue.*

Blanc.

12.

N. Le F. du roi prend le F. de la dame
adverse.

13.

B. La Dame reprend le fou.

N. Le F. de la dame à la troisième case de
son roi.

14.

B. Le C. du roi à la quatrième case du fou
de son roi.

N. La Dame à la seconde case de son roi.

15.

B. Le C. prend le fou.

N. La Dame prend le cavalier.

[12]

16.

B. Le Roi rocque du côté de sa tour.

N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

17.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le P. du C. du roi, un pas.

18.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

N. Le C. du roi à sa seconde case.

19.

B. Le P. du C. du roi, deux pas.

N. Le P. du F. de la dame, un pas.

20.

B. Le C. à la seconde case de son roi.

N. Le P. de la dame, un pas.

21.

B. La Dame à sa seconde case.

N. Le C. de la dame à sa troisième case.

22.

B. Le C. à la troisième case du C. de son roi.

N. Le C. de la dame à la quatrième case de sa dame.

23.

B. La Tour de la dame à la case de son roi.

N. Le Cavalier de la dame à la troisième case du roi adverse.

24.

B. La Tour prend le C.

N. Le P. reprend la tour.

25.

B. La Dame reprend le pion.

N. La Dame prend le P. de la tour de la dame adverse.

26.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. La Dame prend le P.

27.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. Le C. à la case de son roi.

28.

B. Le P. du C. du roi, un pas.

N. La Dame à la quatrième case de la dame adverse.

29.

B. La Dame prend la dame.

N. Le P. reprend la dame.

30.

B. Le P. du roi, un pas.

N. Le C. à la troisième case de sa dame.

31.

B. Le C. à la quatrième case de son roi.

N. Le C. à la quatrième case du fou de son roi.

32.

B. La Tour prend le cavalier.

N. Le P. reprend la tour.

33.

B. Le C. à la troisième case de la dame adverse.

N. Le P. du fou du roi, un pas; ou toute autre chose, la perte étant inévitable.

34.

B. Le P. du roi, un pas.

N. La Tour à la case du C. de sa dame.

35.

B. Le F. donne Echec.

N. Le Roi se retire, n'ayant qu'un seul endroit.

36.

B. Le C. donne échec.

N. Le Roi où il peut.

37.

B. Le C. à la case de la dame adverse donne échec à la découverte.

N. Le Roi où il peut.

38.

B. Pouffe le P. du roi à dame & donne échec & mat.

SECOND RENVOI

De la premiere Partie, commençant au 37^{me}. Coup.

37.

B. Le P. du roi donne échec.

N. Le Roi à la case de son fou.

38.

B. La Tour à la case de la tour de sa dame.

N. La Tour donne échec à la case du C. de la dame adverse.

39.

B. La Tour prend la tour.

N. Le C. reprend la tour.

40.

B. Le Roi à la seconde case de sa tour.

N. Le C. à la troisieme case du fou de la dame adverse.

41.

B. Le C. à la quatrième case du fou de son roi.

N. Le C. à la quatrième case du roi adverse.

42.

B. Le C. prend le P.

N. La Tour à la quatrième case du C. de son roi.

43.

B. Le P. du roi un pas & donne échec.

N. Le Roi à la seconde case de son fou.

44.

B. Le F. donne échec à la troisième case du roi adverse.

N. Le Roi prend le fou.

45.

B. Le P. du roi pousse à dame, & gagne la partie.



SECONDE PARTIE,

Dans laquelle il y aura trois Renvois ; un sur le troisieme, l'autre sur le huitieme, & le dernier sur le vingt-fixieme Coup.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.

N. De même.

2.

B. Le F. du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

3.

B. Le P. de la dame, deux pas. (a)

N. Le P. prend le pion. (b)

4.

B. La dame reprend le pion.

N. Le P. de la dame, un pas.

5.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le F. de la dame à la troisième case de son roi. (c)

6.

B. Le F. du roi à la troisième case de sa dame.

N. Le P. de la dame un pas.

7.

B. Le P. du roi, un pas.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

8.

B. La Dame à la seconde case du fou de son roi.

N. Le C. de la dame à la troisième case du fou de sa dame. (d).

N O T E S.

(a) Il est absolument nécessaire de pousser ce pion deux pas, pour l'empêcher de porter ses pions au centre, ce qu'il ferait en poussant lui-même le pion de sa dame deux pas, en attaquant votre fou, & gagnerait, par ce coup, l'avantage du trait sur vous.

(b) S'il eût poussé le pion de sa dame deux pas, au lieu de prendre, cela changerait totalement la partie : nous en ferons le sujet d'un renvoi.

(c) Il joue ce fou pour deux raisons ; la première, pour pouvoir pousser le pion de sa dame, & par-là faire place au fou de son roi ; la seconde, pour s'opposer au fou de votre roi, & s'en défaire dans l'occasion, selon la règle déjà prescrite dans la première partie.

(d) Si, au lieu de sortir ses pièces, comme il fait en jouant ce cavalier, il continuait de pousser ses pions en avant, il pourrait perdre facilement la partie : il faut observer qu'un pion, ou même deux, lorsqu'ils sont trop avancés, à l'exception que toutes les pièces n'ayent un champ libre pour les secourir, ou que ces mêmes pions ne puissent être soutenus ou remplacés par d'autres, il faut les compter comme perdus : cela fera le sujet d'un renvoi, par lequel on sera convaincu que deux pions de front, à la quatrième case de l'échiquier, valent beaucoup mieux qu'à la sixième case.

[18]

9.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

10.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

N. Le P. de la tour du roi, deux pas. (e)

11.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas. (f)

N. Le C. du roi à la troisieme case de sa tour.

12.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

N. Le F. du roi à la seconde case de son roi.

13.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

N. Le C. du roi à la quatrieme case de son fou.

14.

B. Le Roi à la case de son fou.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

15.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.

N. Le C. donne échec au roi & à la tour.

16.

B. Le Roi à la seconde case de son cavalier.

N. Le C. prend la tour.

17.

B. Le Roi prend le cavalier. (g)

N. La Dame à la seconde case.

18.

B. La Dame à la case du cavalier de son
roi. (b)

N. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

N O T E S.

(e) Il pousse ce pion deux pas pour empêcher que les vôtres ne viennent sur les siens. Il faut observer que dans la position présente, deux corps égaux de pions se trouvent sur l'échiquier. Vous en avez quatre du côté de votre roi, contre trois des siens ; & il en a quatre contre trois des vôtres du côté de sa dame. Celui des deux qui pourra le premier séparer les pions de son adversaire, où ils sont le plus nombreux, doit indubitablement gagner la partie.

(f) Ce coup est très-essentiel parce qu'en poussant un pas le pion de la tour de son roi, il couperait la communication de vos pions. Celui du cavalier de votre roi ne pourrait jamais joindre celui de votre fou, sans s'exposer à être pris par le pion de sa tour.

(g) Quoiqu'une tour soit une pièce plus importante qu'un cavalier, votre jeu est peut-être meilleur que le sien, parce que malgré cette perte, votre roi est en sûreté, & que vous êtes en état de former votre attaque, de quel que côté que le roi adverse puisse roquer.

(h) Il est essentiel de jouer votre dame pour soutenir le pion du cavalier de votre roi, à fin d'empêcher qu'il ne sacrifie son fou pour vos deux pions, ce qu'il ferait indubitablement. La force de votre jeu consistant présentement dans vos pions ; il serait donc de son avantage de les rompre, d'autant plus que par ce moyen il gagnerait sur vous une attaque qui pourrait causer la perte de la partie. C ij

19.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi. (i)

N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

20.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de sa tour,

N. Le Roi roque du côté de sa dame. (k)

21.

B. Le F. du roi donne échec,

N. Le Roi à la seconde case du fou de sa dame,

22.

B. Le C. de la dame à la seconde case de son fou. (l)

N. La Tour de la dame à sa case.

23.

B. Le F. du roi à la quatrieme case du cavalier de la dame adverse,

N. La Dame à sa case. (m)

24.

B. Le P. du C. de la dame, deux pas.

N. La Dame à la case du fou de son roi.

25.

B. Le P. du cavalier de la dame prend le pion du fou de la dame adverse.

N. Le P. du cavalier de la dame reprend le pion

26.

B. Le C. du roi à la seconde case de sa dame. (n)

N. Le P. du fou de la dame, un pas. (o)

27.

B. Le C. du roi, à la troisieme case de son fou,

N. Le P. du fou du roi, un pas. (p)

N O T E S.

(i) Vous jouez ce fou dans l'intention de faire pousser à votre adverfaire le pion du fou de sa dame, ce qui vous donnerait la partie en peu de coups ; en ouvrant le passage à vos cavaliers.

(k) Il roque de ce côté pour éviter la force de vos pions sur son roi, d'autant qu'ils sont déjà plus avancés que ceux du côté de votre dame.

(l) Si vous eussiez donné l'échec avec ce cavalier, vous auriez embarrassé votre fou, & perdu plusieurs tems. Il vaut donc mieux rétrograder.

(m) Il remet la dame à sa case, pour la porter ensuite à celle du fou de son roi, & mieux soutenir le pion du fou de sa dame.

(n) Vous jouez ce cavalier pour suivre votre attaque sur son pion.

(o) Il joue ce pion pour gagner un coup, & pour empêcher le cavalier de votre roi de se porter à la troisieme case du cavalier de votre dame ; mais comme ce coup peut se jouer différemment ; il fera le sujet d'un renvoi.

(p) Toute autre pièce qu'il puisse jouer, il perd la partie, vos cavaliers ayant une libre entrée dans son jeu.

28.

B. Le F. de la dame donne échec.

N. Le Roi à la seconde case du cavalier de sa dame.

29.

B. Le F. prend le C. & donne échec.

N. Le Roi reprend le fou.

30.

B. Le C. du roi donne échec.

N. Le Roi à la seconde case de sa dame. (g)

31.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. Le F. à la case du C. de son roi.

32.

B. Le P. du roi donne échec.

N. Le Roi à sa case.

33.

B. Le C. du roi à la quatrième case du cavalier de la dame adverse.

N. Le F. du roi à la troisième case de sa dame.

34.

B. La dame à sa quatrième case. (r)

N. Perdu.

N O T E S.

(q) Si son roi prend le fou de votre dame, il perd la sienne par un échec à la découverte ; & s'il retire son roi ailleurs, il perd le fou de sa dame.

(r) La dame prend ensuite le pion de la dame adverse, met toutes les pièces en prise, & gagne la partie.

P R E M I E R R E N V O I,

Sur la seconde partie au troisieme coup des noirs.

3.
B. Le P. de la dame, deux pas.
N. De même.

4.
B. Le P. du roi prend le pion.
N. Le P. du fou de la dame reprend le pion.

5.
B. Le F. donne échec.
N. Le F. couvre l'échec.

6.
B. Le F. prend le fou.
N. Le C. reprend le fou.

7.
B. Le P. de la dame prend le pion.
N. Le C. reprend le pion.

8.
B. La dame à la seconde case de son roi.
N. De même.

9.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

N. Le Roi roque.

10.

B. Le F. à la quatrieme case du fou de son roi.

N. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

11.

B. Le Roi roque.

N. La Dame prend la dame.

12.

B. Le C. du roi reprend la dame.

N. Le P. de la dame, un pas.

13.

B. Le C. de la dame à la quatrieme case de son roi.

N. Le P. du fou du roi, un pas.

14.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.

N. Le P. de la tour du roi, deux pas.

15.

B. La Tour du roi à sa troisieme case.

N. Le C. du roi à la troisieme case de sa tour.

16.

B. Le F. prend le cavalier.

N. La Tour reprend le fou.

17.

B. La Tour du roi à la troisieme case de sa dame.

N. La Tour de la dame à la case de son roi.

18.

B. Le C. du roi prend le pion.

N. Le C. à la quatrième case du C. de la dame adverse.

19.

B. La Tour du roi à la troisième case de son roi.

N. Le C. prend le pion de la tour, & donne échec.

20.

B. Le Roi à la case du C. de sa dame.

N. Le C. se retire.

21.

Le C. donne échec au roi, & à la tour, &c.

S E C O N D R E N V O I

Sur le huitième Coup des noirs.

8.

B. La Dame à la seconde case du fou de son roi.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

9.

B. Le F. du roi à la seconde case de son roi.

N. Le P. de la dame, un pas.

10.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. Le P. de la dame, un pas.

11.

B. Le F. du roi à sa troisième case.

N. Le F. de la dame à la quatrième case de sa dame.

12.

B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

13.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

N. Le P. du fou de la dame prend le pion.

14.

B. Le P. de la tour de la dame reprend le pion.

N. Le F. de la dame prend le fou adverse.

15.

B. Le C. du roi reprend le fou.

N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

16.

B. Le F. de la dame à la troisième case de son roi.

N. La Tour à la case du cavalier de sa dame.

17.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. Le C. de la dame à sa troisième case.

18.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le F. du roi à la quatrième case du cavalier de la dame adverse.

19.

B. Le Roi roque, & doit ensuite gagner la partie, parce que tous ses pions à la droite sont soutenus, & que les deux pions de son adversaire, étant séparés, doivent être perdus.

TROISIEME & DERNIER RENVOI,

Sur la seconde partie, au 26^{me}. coup des noirs.

26.

B. Le C. du roi à la seconde case de sa dame.

N. Le P. du fou du roi, un pas.

27.

B. Le C. du roi à la troisième case du cavalier de sa dame.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

28.

B. Le F. de la dame donne échec.

N. Le Roi à la seconde case du cavalier de sa dame.

29.

B. Le C. du roi donne échec à la quatrième case du fou de la dame noire.

N. Le F. du roi prend le cavalier.

30.

B. Le F. de la dame prend le fou.

N. La dame à la case de son fou.

31.

B. La Tour à la case du cavalier de sa dame.

N. Le Roi à la seconde case du fou de sa dame.

32.

B. Le F. de la dame donne échec à la troisième case de la dame adverse.

N. Le Roi à la case de sa dame:

33.

B. La Dame donne échec à la troisième case du cavalier de la dame adverse.

N. Le Roi à sa case, ou à l'autre: perd la partie.

TROISIEME PARTIE,

Commençant par les noirs.

Cette partie n'est pas exactement correcte ; mais le début des blancs est très-bon, surtout lorsqu'on fait avantage.

1.

N. Le P. du roi, deux pas.

B. De même.

2.

N. Le C. du roi à la troisième case de son fou.

B. Le P. de la dame, un pas.

3.

N. Le F. du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

B. Le P. du fou du roi, deux pas. (a)

4.

N. Le P. de la dame, un pas.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

5.

N. Le Pion du roi prend le pion. (b)

B. Le F. de la dame reprend le pion.

6.

N. Le F. de la dame à la quatrième case du cavalier du roi adverse.

B. Le C. du roi à la troisième case de son fou. (c)

7.

N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

B. Le P. de la dame, un pas.

N O T E S.

(a) C'est toujours un avantage d'échanger le pion du fou de votre roi, contre celui du roi adverse, puisque, par ce moyen, le pion de votre roi, & celui de votre dame, peuvent se placer au centre de l'échiquier. De plus, en roquant à la droite, votre tour se trouve en liberté, & en état d'agir dès le commencement de la partie, comme on le verra par un renvoi sur ce même coup.

(b) Si votre adversaire refuse à prendre le pion du fou, vous devez le laisser en prise, & ne le pousser en avant que lorsqu'il a roqué, & ensuite former l'attaque sur les pions qui couvrent son roi avec vos pions de la droite, comme il est expliqué par un renvoi sur ce coup. Il faut observer, & prendre pour règle générale, que l'on ne doit point aisément se déterminer à pousser les pions de droite & de gauche, avant que le roi adverse n'ait roqué, parce qu'il se retirera toujours du côté où vos pions sont le moins avancés, & par conséquent le moins en état de lui nuire.

(c) S'il prenait le cavalier avec son fou, il faudrait reprendre de votre pion, pour porter la force de vos pions vers le centre.

[3°]

8.

N. Le fou se retire.

B. Le fou du roi à la troisieme case de sa
dame. (d)

9.

N. La Dame à la seconde case de son roi.

B. De même.

10.

N. Le Roi roque du côté de sa tour. (e)

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa
dame.

11.

N. Le C. du roi à la quatrieme case de sa
tour. (f)

B. La Dame à la troisieme case de son roi.

12.

N. Le C. du roi prend le fou. (g)

B. La Dame reprend le cavalier.

(d) C'est la meilleure case que puisse occuper le fou de votre roi, après celle de la quatrième du fou de votre dame. Dans cette place, il peut vous servir à former l'attaque sur le pion de la tour de son roi, au cas qu'il roque à sa gauche.

(e) S'il avait roqué du côté de sa dame, il aurait fallu nécessairement roquer du côté de votre roi, pour attaquer ensuite plus aisément avec les pions de votre gauche. Il est bon de donner encore ici pour règle générale, que comme il est souvent dangereux d'attaquer trop tôt son adversaire, vous ne devez pas vous presser dans votre attaque, qu'au préalable vos pions ne soient tous bien soutenus & par eux-mêmes & par vos pièces, sans quoi ces sortes d'attaque deviennent entièrement inutiles, ainsi qu'on le verra par un renvoi sur ce coup.

(f) Il joue le cavalier pour faire place au pion du fou de son roi, à dessein de le pousser ensuite deux pas, pour tâcher de rompre la ligne de vos pions.

(g) Si au lieu de prendre votre fou, il avait poussé le pion de son roi deux pas, il aurait fallu attaquer sa dame avec le fou de la votre ; & le coup d'après, pousser le pion de la tour de votre roi sur son fou, pour le forcer à prendre votre cavalier. En ce cas, votre avantage aurait été de reprendre son fou avec le pion, pour soutenir d'autant mieux celui de votre roi, & le remplacer s'il est pris.

13.

N. Le F. de la dame prend le cavalier. (b)

B. Le P. reprend le fou.

14.

N. Le P. du fou du roi, deux pas.

B. La Dame à la troisieme case du cavalier de son roi.

15.

N. Le P. du fou du roi prend le pion.

B. Le P. du fou le reprend.

16.

N. La Tour du roi à la troisieme case du fou de son roi. (i)

B. Le P. de la tour du roi, deux pas. (k)

17.

N. La Tour de la dame à la case du fou de son roi.

B. Le Roi roque du côté de sa dame.

18.

N. Le P. du fou de la dame, deux pas.

B. Le P. du roi, un pas. (l)

19.

N. Le P. de la dame prend le pion.

B. Le P. de la dame, un pas.

N O T E S.

(b) S'il ne prenait pas ce cavalier, son fou se trouverait enfermé par vos pions, ou il perdrait trois coups inutilement, ce qui occasionerait la ruine entière de son jeu.

(c) Il joue cette tour pour attaquer & déplacer votre dame, ou la doubler, au besoin, avec son autre tour.

(d) Vous poussez ce pion deux pas pour faire place à votre dame, au cas que votre adversaire l'attaque avec la tour de son roi.

(A) Voici un coup difficile à bien comprendre, & à bien expliquer; il s'agit premièrement d'observer, lorsqu'on se trouve avoir un cordon de pions situés les uns après les autres, il faut que celui qui est en tête tâche toujours de conserver son poste. Le pion de votre roi ne se trouvant point sur la même couleur, ou en rang oblique avec les autres, votre adversaire a poussé le pion du fou de sa dame pour deux raisons: la première, pour vous engager à pousser en avant celui de votre dame, qui alors serait arrêté par le pion de la sienne, & par là faire en sorte que le pion de votre roi resté en arrière, vous devienne inutile: la seconde, pour empêcher en même tems le fou de votre roi, de battre sur le pion de la tour de son roi: c'est pourquoi vous devez pousser en avant le pion de votre roi sur la tour, & même le sacrifier, parce que votre adversaire, en le prenant, ouvre un passage libre au pion.

20.

N. Le F. à la seconde case du fou de sa dame.
B. Le C. à la quatrième case de son roi. (m)

21.

N. La Tour du roi à la troisième case du fou
du roi adverse.
B. La Dame à la seconde case du cavalier de
son roi.

22.

N. La Dame à la seconde case du fou de son
roi. (n)
B. Le C. à la quatrième case du cavalier du
roi adverse.

23.

N. La Dame donne échec.
B. Le Roi à la case du cavalier de sa dame.

24.

N. La Tour prend le fou. (o)
B. La Tour reprend la tour.

N O T E S.

de votre dame ; que vous avancerez d'abord, & que vous pourrez soutenir par vos autres pions, pour tâcher ensuite de le mener à dame, ou d'en tirer un avantage assez considérable pour gagner la partie. Il est vrai que le pion de la dame, occupant la ligne de son roi, a, selon toute apparence, le même avantage de pouvoir pousser à dame, sans l'opposition de vos pions ; mais la différence est grande, en ce que son pion étant séparé, & ne pouvant plus être réuni ni soutenu par aucun des autres, sera toujours en danger d'être pris, chemin faisant, par chacune de vos pièces, qui lui ferait la guerre : ce coup, comme je le remarque, est difficile, & il faut être bon joueur pour pouvoir bien en juger.

(m) Il était nécessaire de jouer ce cavalier pour arrêter le pion de son roi, d'autant plus que ce même pion, dans sa position actuelle, bouche le passage à son fou, & même à son cavalier.

(n) Il joue la dame pour donner ensuite échec ; mais au lieu de la jouer, s'il eût poussé le pion de la tour de son roi, pour parer le coup de votre cavalier, il aurait fallu pousser un pas le pion de votre dame, ce qui vous procurerait le gain de la partie.

(o) Il prend ce fou, pour sauver le pion de la tour de son roi, d'autant plus que ce fou le gêne plus que toutes vos autres pièces, & que par ce coup il peut tenir en échec la tour de votre dame, avec sa dame.

[36]

25.

N. La Dame à la quatrième case du fou de son roi.

B. La Dame à la quatrième case de son roi. (p)

26.

N. La Dame prend la dame.

B. Le C. reprend la dame.

27.

N. La Tour à la quatrième case du fou du roi adverse.

B. Le C. à la quatrième case du cavalier du roi adverse.

28.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

B. La Tour de la dame à la troisième case du cavalier de son roi.

29.

N. Le C. à la quatrième case du fou de la dame.

B. Le C. à la troisième case du roi adverse.

30.

N. Le C. prend le cavalier.

B. Le P. reprend le cavalier.

31.

N. La Tour à la troisième case du fou de son roi.

B. La Tour du roi à la case de la dame. (q)

32.

N. La Tour prend le pion.

B. La Tour du roi à la seconde case de la dame adverse, & gagne la partie.

N O T E S.

(p) Ayant une tour pour un fou à la fin d'une partie, c'est votre avantage d'échanger la dame, parce que la sienne vous gêne dans sa position actuelle; & pour éviter le mat, il se trouve forcé de la prendre.

(q) Il faut s'emparer des ouvertures pour mettre en jeu les tours, sur-tout dans les fins-de-parties.

P R E M I E R R E N V O I

De la troisieme partie, commençant au troisieme coup des noirs.

3.

N. Le P. de la dame, deux pas.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

4.

N. Le P. de la dame prend le pion.

B. Le P. du fou du roi prend le pion.

5.

N. Le C. du roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

B. Le P. de la dame, un pas.

6.

N. Le P. du fou du roi, deux pas.

B. Le F. du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.

7.

N. Le P. du fou de la dame, deux pas.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

D iij

8.

N. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

B. Le C. du roi à la seconde case de son roi,

9.

N. Le P. de la tour du roi, deux pas.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

10.

N. Le C. du roi à la troisieme case de sa tour.

B. Le Roi roque.

11.

N. Le C. de la dame à la quatrieme case de sa tour.

B. Le F. donne échec.

12.

N. Le F. couvre l'échec.

B. Le F. prend le fou.

13.

N. La Dame reprend le fou.

B. Le P. de la dame, un pas.

14.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

B. Le P. du cavalier de la dame, deux pas,

15.

N. Le P. du fou de la dame prend en passant.

B. Le P. de la tour reprend le pion.

16.

N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

17.

N. Le F. à la seconde case de son roi.

B. Le C. du roi à la quatrieme case du fou de son roi.

18.

N. Le C. du roi à sa case.

B. Le C. du roi à la troisieme case du cavalier du roi adverse.

19.

N. La Tour du roi à sa seconde case.

B. Le P. du roi, un pas.

20.

N. La Dame à la seconde case de son cavalier.

B. Le P. de la dame, un pas.

21.

N. Le F. du roi à sa troisieme case.

B. La Tour du roi prend le pion.

22.

N. Le Roi roque.

B. La Tour du roi prend le cavalier de la dame adverse.

23.

N. Le P. reprend la tour.

B. La Tour de la dame prend le pion.

24.

N. Le P. de la tour de la dame, un pas.

B. La Tour donne échec.

25.

N. Le Roi se retire.

B. La Tour à la seconde case du fou de la dame adverse.

26.

N. La Dame à la quatrieme case de son cavalier.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de sa tour.

27.

N. La Dame à la quatrième case du fou de son roi.

B. Le C. de la dame à la quatrième de son fou.

28.

N. La Dame prend le cavalier, ne pouvant faire mieux.

B. Le F. donne échec.

29.

N. Le Roi se retire.

B. Le C. donne échec & mat.

S E C O N D R E N V O I,

Au cinquième coup des noirs.

5.

N. Le Roi roque.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

6.

N. Le P. de la dame, un pas.

B. La Dame à la troisième case du fou de son roi.

7.

N. Le P. de la dame prend le pion.

B. Le P. de la dame reprend le pion.

8.

N. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

B. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

9.

N. La Dame à la troisième case.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.

10.

N. Le C. du roi à la case de son roi.

B. Le F. du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

11.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

B. La Dame à la quatrième case de la tour du roi adverse.

12.

N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

B. Le C. du cavalier du roi, un pas.

13.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

B. Le F. prend le pion du fou du roi adverse.

14.

N. Le Roi à la case de sa tour.

B. Le F. de la dame prend le pion de la tour du roi adverse.

15.

N. Le C. du roi à la troisième case de son fou.

B. La Dame à la quatrième case de la tour de son roi, & gagne ensuite la partie.

TROISIEME RENVOI

De la troisième partie, commençant sur le dixième coup des noirs.

10.

N. Le Roi roque du côté de sa dame.

B. Le Roi roque du côté de sa tour.

11.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

12.

N. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

13.

N. La Tour de la dame à la case du cavalier de son roi.

B. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

14.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

15.

N. Le F. prend le cavalier,

B. La Dame reprend le fou.

16.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

B. La Dame à la seconde case de son roi.

17.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

B. Le P. de la tour de la dame, un pas.

18.

N. Le F. à la seconde case du fou de sa dame.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

19.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

B. La Tour du roi à la case du cavalier de sa dame.

20.

N. La Tour du roi à sa quatrieme case.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

21.

N. Le P. de la dame, un pas.

B. Le P. du roi, un pas.

22.

N. Le C. du roi à la case de son roi.

B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

23.

N. Le P. prend le pion.

B. La Tour de la dame reprend le pion.

24.

N. Le P. de la tour de la dame, un pas.

B. La Tour de la dame à la quatrième case de son cavalier,

25.

N. Le P. du fou du roi, un pas.

B. Le F. du roi prend le pion de la tour de la dame.

26.

N. Le P. reprend le fou.

B. La Dame reprend le pion, & donne échec.

27.

N. Le Roi se retire.

B. La Dame donne échec.

28.

N. Le C. couvre l'échec.

B. Le P. de la tour de la dame, un pas.

29.

N. Le Roi à la seconde case de la dame.

B. La Dame prend le pion de la dame adverse, & donne échec.

30.

N. Le Roi se retire.

B. Le P. de la tour de la dame, un pas, & par plusieurs moyens gagne assez visiblement la partie, sans aller plus loin,

QUATRIEME PARTIE,

Où il y aura deux Renvois ; l'un au cinquième coup, & l'autre au sixième.

1.

N. Le P. du roi, deux pas.

B. De même.

2.

N. Le P. du fou de la dame, un pas. (a)

B. Le P. de la dame, deux pas.

3.

N. Le P. prend le pion.

B. La Dame reprend le pion.

4.

N. Le P. de la dame, un pas. (b)

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

5.

N. Le P. du fou du roi, deux pas. (c)

B. Le P. du roi, un pas. (d)

N O T E S.

(a) Ce pion est mal joué au second coup, parce qu'en poussant le pion de votre dame deux pas, vous regagnez l'avantage du trait.

(b) Si, au lieu de ce pion, il eût joué le cavalier du roi à la seconde case de son roi, vous auriez alors poussé en avant le pion de votre roi, que vous auriez soutenu ensuite par celui du fou de votre roi.

(c) Si, au lieu de pousser ce pion, il eût joué le fou de sa dame à la troisième case de son roi, vous auriez dû jouer le fou de votre roi à la troisième case de sa dame, & alors la position serait semblable à celle du sixième coup de la seconde partie mais s'il attaquait votre dame avec le pion du fou de la sienne, il jouerait mal, parce que le pion qui est en tête de ceux qui sont du côté de sa dame resterait en arrière. Voyez à ce sujet la remarque (I) au dixhuitième coup de la troisième partie: nous en ferons néanmoins le sujet d'un renvoi.

(d) C'est une règle générale, qu'il faut toujours éviter d'échanger le pion de votre roi contre celui du fou du roi adverse. La même règle doit s'observer à l'égard du pion de la dame contre celui du fou de la dame, parce qu'il est démontré que les pions du roi & de la dame ont plus de valeur que les autres; puis qu'en occupant le centre, ils empêchent les pièces de votre adversaire de prendre des postes avantageux.

6.

N. Le P. de la dame, un pas. (e)

B. La Dame à la seconde case du fou de son roi.

7.

N. Le F. de la dame à la troisième case de son roi.

B. Le C. du roi à la troisième case de son fou.

8.

N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

B. Le C. du roi à la quatrième case de sa dame.

9.

N. Le F. du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

10.

N. La Dame à la troisième case de son cavalier.

B. Le F. de la dame à la troisième case de son roi.

11.

N. Le F. du roi prend le cavalier.

B. Le P. reprend le fou. (f)

12.

N. Le C. du roi à la seconde case de son roi.

B. Le F. du roi à la troisième case de sa dame.

13.

N. Le Roi roque du côté de sa tour.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

14.

N. La Dame à la seconde case de son fou. (g)

B. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

(e) Si, au lieu de pousser ce pion, il eût pris celui de votre roi, vous auriez dû alors prendre sa dame, & ensuite reprendre son pion ; en l'empêchant de roquer, vous conservez l'attaque sur lui : mais comme il pourrait jouer sa dame à la seconde case de son fou, nous ferons de ce coup le sujet d'un renvoi.

(f) Lorsqu'on a deux corps de pions séparés, il faut toujours augmenter celui qui est le plus fort, en réunissant au centre le plus de pions qu'il est possible.

(g) Sa dame n'étant d'aucune utilité où elle se trouve, il la retire pour faire place à ses pions, & les pousser sur vous.

15.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas. (b)

16.

N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

B. Le C. de la dame à la troisième case de son fou.

17.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

B. Le Roi roque du côté de sa dame. (i)

18.

N. Le P. prend le pion.

B. Le F. reprend le pion.

19.

N. Le C. de la dame à la quatrième case du fou de sa dame.

B. Le P. de la tour du roi, un pas. (k)

20.

N. Le C. prend le fou du roi.

B. La Tour reprend le cavalier.

21.

N. Le F. de la dame à la seconde case du fou de son roi. (l)

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

22.

N. Le P. du cavalier de la dame, un pas. (m)

B. La Tour de la dame à la troisième case de la tour de son roi.

N O T E S.

(b) En poussant ce pion, vous fermez le jeu ; mais vous serez toujours maître de faire une ouverture avec le pion de la tour de votre roi, dès que vos pièces seront prêtes à former & à soutenir votre attaque.

(i) Vous roquez du côté de votre dame pour avoir l'attaque plus libre à votre droite ; mais si, au lieu de roquer, vous preniez le pion qui vous est offert, vous réuniriez alors au centre les pions de votre adversaire, lesquels gêneraient toutes vos pièces.

(k) Si vous eussiez pris le cavalier avec le fou de votre dame, vous auriez fait la faute annoncée cy-dessus en réunissant les pions au centre.

(l) Il joue ce fou pour remplacer le pion du cavalier de son roi en cas qu'il soit pris.

(m) Il joue ce pion pour attaquer le cavalier qui couvre votre roi, ne pouvant mieux faire, car il perdrait de même en prenant votre pion.

E

23.

N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

B. Le P. du roi, un pas.

24.

N. Le F. à la case de son roi. (n)

B. Le P. de la tour du roi prend le pion.

25.

N. Le F. reprend le pion.

B. La Tour prend le pion de la tour du roi adverse.

26.

N. Le F. prend la tour.

B. La Tour du roi prend le fou.

27.

N. Le Roi prend la tour.

B. La Dame donne échec à la quatrième case de la tour du roi adverse.

28.

N. Le Roi à la place de son cavalier, n'ayant d'autre place.

B. La Dame donne échec & mat. (o)



N O T E S.

(n) S'il prend votre pion avec son fou, il perd également.

(o) Il est à remarquer que lorsqu'on réussit à faire une ouverture sur le roi avec deux ou trois pions, la partie est absolument gagnée.

P R E M I E R R E N V O I,

De la quatrième partie au cinquième coup des noirs.

5.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

B. Le F. du roi donne échec.

6.

N. Le F. couvre l'échec.

B. Le F. prend le fou.

7.

N. La Dame reprend le fou.

B. La Dame à la troisième case.

8.

N. Le C. de la dame à la troisième case de son fou.

B. Le P. du fou de la dame, deux pas.

9.

N. Le C. de la dame à la quatrième case du cavalier de la dame adverse.

B. La Dame à la seconde case de son roi.

10.

N. Le F. du roi à la seconde case de son roi.

B. Le C. de la dame à la troisième case de son fou.

11.

N. Le F. du roi à sa troisième case.

B. Le C. de la dame à la quatrième case de la dame adverse.

12.

N. Le C. de la dame prend le cavalier.

B. Le P. du roi reprend le cavalier.

13.

N. Le C. à la seconde case de son roi.

B. Le C. du roi à la troisième case de son fou.

14.

N. Le Roi roque du côté de sa tour.

B. La Dame à sa troisième case.

15.

N. La Tour du roi à la case de son roi.

B. Le Roi à la seconde case de son fou.

16.

N. Le C. à la quatrième case du fou de son roi.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.

17.

N. Le C. à la quatrième case de la dame adverse.

B. Le F. de la dame à la troisième case de son roi.

18.

N. Le C. prend le cavalier.

B. Le Roi reprend le cavalier.

19.

N. Le F. prend le pion du cavalier de la dame.

B. La Tour de la dame attaque le fou.

20.

N. Le F. se retire à sa troisième case.

B. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

21.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

B. De même.

22.

N. Le F. à la seconde case du cavalier de son roi.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

23.

N. La Tour du roi à la seconde case de son roi.

B. La Tour du roi à sa quatrième case.

24.

N. La Tour de la dame à la case de son roi.

B. Le F. à la seconde case de sa dame.

25.

N. La Tour du roi à la quatrième case du roi adverse.

B. Le P. de la tour prend le pion.

26.

N. Le P. de la tour prend le pion.

B. La Tour de la dame à la case de la tour de son roi.

27.

N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

B. Le F. à la troisième case du fou de sa dame.

28.

N. La Tour donne échec.

B. Le Roi à la seconde case de son fou.

29.

N. La Tour prend la dame.

B. La Tour donne échec & mat, à la case de la tour du roi adverse.

SECOND RENVOI.

De la quatrième partie, au sixième coup des noirs.

6.

N. La Dame à la seconde case de son fou,
B. Le Fou du roi à la quatrième case du fou
de sa dame.

7.

N. Le P. de la dame prend le pion.
B. Le P. reprend le pion.

8.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.
B. La Dame à la quatrième case de la dame
adverse.

9.

N. Le C. de la dame à la troisième case de
son fou.
B. Le C. du roi à la troisième case de son fou,

10.

N. Le C. de la dame à la quatrième case du
cavalier de la dame adverse.
B. La Dame à sa case,

11.

N. Le P. de la tour de la dame, un pas.
B. Le P. de la tour de la dame, deux pas,

12.

N. Le C. du roi à la seconde case de son roi,
B. Le Roi roque,

13.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.
B. Le F. de la dame à la quatrième case du
cavalier du roi adverse.

14.

N. Le F. du roi à la seconde case de son cavalier.

B. Le F. de la dame à la troisieme case du fou du roi adverse.

15.

N. Le C. du roi à sa case.

B. Le F. de la dame prend le fou.

16.

N. La Dame reprend le fou.

B. Le C. du roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

17.

N. Le C. du roi à la troisieme case de sa tour.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

18.

N. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

B. La Dame à la quatrieme case de la dame adverse.

19.

N. Le C. de la dame à la seconde case de son roi.

B. La Dame à la troisieme case de la dame adverse.

20.

N. Le F. de la dame à la deuzieme case de sa dame.

B. Le P. du roi, un pas.

21.

- N. Le F. de la dame à sa troisieme case.
B. La Tour de la dame à la case de sa dame.

22.

- N. Le C. du roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.
B. La Dame donne échec à la seconde case de la dame adverse.

23.

- N. Le F. prend la dame.
B. Le P. reprend le fou en donnant échec.

24.

- N. Le Roi à la case de sa dame.
B. Le C. donne échec & mat à la troisieme case du roi adverse.



PREMIER GAMBIT,

Dans lequel il y a sept renvois ; deux au quatrieme coup, un au cinquieme, un au fixieme, deux au septieme, & le dernier au huitieme.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.

N. De même.

2.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le P. du roi prend le pion.

3.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

N. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

4.

B. Le F. du roi à la quatrieme case du fou de sa dame. (a) ♖

N. Le F. du roi à la seconde case de son cavalier. (b) ♘

N O T E S.

(a) Vous auriez pu, au lieu de ce coup, pousser deux pas le pion de la tour de votre roi, ce qui changerait la partie : nous en ferons le sujet d'un renvoi.

(b) Si, au lieu de jouer ce fou, il eût poussé un pas le pion du cavalier de son roi ; ce coup formerait une autre partie. Nouveau sujet d'un renvoi.

5.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas. (c)
N. Le P. de la tour du roi, un pas. (d) ♣

6.

B. Le P. de la dame, deux pas.
N. Le P. de la dame, un pas. (e) ♣

7.

B. Le P. du fou de la dame, un pas. ♣
N. Le P. du fou de la dame, un pas. (f) ♣

N O T E S.

(c) En jouant ce pion, vous le forcez à défendre celui du cavalier de son roi, par celui de sa tour, & par ce coup vous tenez renfermé le cavalier de son roi, qui ne peut plus sortir sans laisser ses pions en prise.

(d) Il avait deux autres manieres de jouer ce coup ; l'une, de pousser un pas le pion du fou de son roi, au quel cas il aurait fallu sacrifier votre cavalier, en prenant le pion du cavalier de son roi, pour donner ensuite échec avec votre dame, ce qui vous procurerait le gain de la partie ; l'autre, de pousser un pas le pion du cavalier de son roi sur votre cavalier ; autre sujet d'un renvoi.

(e) Si au lieu de ce coup il eût poussé un pas le pion du fou de sa dame, il eût fallu pousser celui de votre roi pour pouvoir prendre ensuite en passant le pion de sa dame, au cas qu'il voulut le pousser deux pas, dans le dessein de barrer le fou de votre roi ; nouveau sujet d'un renvoi.

Il est bon d'observer, que dans l'attaque des gambits, la meilleure pièce est sans contredit le fou du roi & le pion du roi le meilleur pion.

(f) Si, au lieu de pousser ce pion, il eût joué le fou de sa dame, soit à la troisieme case de son roi, soit à la quatrieme du cavalier de votre roi ; il eût perdu la partie de deux manieres : c'est le sujet de deux renvois sur ce même coup.

8.

B. La Dame à la seconde case de son roi.
N. Le F. de la dame à la quatrième case du
cavalier du roi adverse. (g)

9.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.
N. Le P. du roi prend le pion. (b)

10.

B. Le P. de la tour du roi prend le pion.
N. Le P. de la tour reprend le pion.

11.

B. La Tour prend la tour,
N. Le F. reprend la tour.

12.

B. Le F. de la dame prend le pion du ca-
valier du roi adverse.
N. Le F. du roi à sa troisième case. (i)

13.

B. Le F. prend le fou.
N. La Dame prend le fou.

14.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa
dame.
N. De même.

15.

B. Le Roi roque.
N. De même.

16.

B. La Tour à la case du cavalier de son roi.
N. La Dame à la case du fou du roi adverse.

17.

B. La Dame à la seconde case du cavalier de
son roi.
N. Le P. du fou du roi, deux pas.

N O T E S.

(g) Il peut présentement jouer sans danger son fou à cette case ; votre dame ne pouvant plus venir doubler le fou de votre roi, en attaquant ses deux pions ; mais si, au lieu de ce coup, il eût joué ce même fou à la troisième case de son roi, il eût perdu la partie, Sujet d'un renvoi.

(b) Il est important dans l'attaque du gambit de ne point ménager vos pions du côté du roi, & même de les sacrifier tous, s'il est besoin, pour le seul point du roi adverse, parceque ce pion empêche le fou de votre dame d'entrer en jeu, & de se joindre aux pièces qui forment votre attaque.

(r) Si au lieu de jouer ce fou, il eût pris le votre avec sa dame, ou qu'il eût pris votre cavalier avec le fou de sa dame, il eût perdu la partie.

18.

B. La Dame prend le pion.

N. La Dame prend la dame.

19.

B. La Tour reprend la dame.

N. Le P. prend le pion.

20.

B. Le F. du roi prend le cavalier.

N. Le F. de la dame prend le cavalier.

21.

B. Le C. prend le fou.

N. Le P. reprend le cavalier.

22.

B. Le F. à la seconde case du fou du roi adverse.

N. La Tour à la case du fou de son roi.

23.

B. La Tour prend le pion.

N. Le Roi à la seconde case du fou de sa dame.

24.

B. Le Roi à la seconde case de sa dame. (k)

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

25.

B. Le F. à la quatrième case de la tour du roi adverse.

N. La Tour prend la tour.

26.

B. Le F. reprend la tour. (l)

N O T E S.

(k) Si, au lieu de jouer votre roi vous eussiez poussé le pion du fou de votre dame, vous auriez perdu la partie, parceque votre adversaire, en poussant le pion du fou de sa dame, vous aurait forcé de prendre avec le pion de votre dame, & il aurait ensuite attaqué votre tour & votre fou avec son cavalier.

(l) Le fou ayant repris la tour, il est visible que la partie est remise ; à moins d'une très grande faute. Cette partie fait voir qu'un gambit bien attaqué & bien défendu, n'est jamais une partie décisive, pour un côté ou pour un autre. Il est vrai que celui qui donne le pion, à le plaisir d'avoir toujours l'attaque & l'espérance de gagner. Ce qui ne manquerait pas d'arriver, si le défenseur ne jouait pas régulièrement bien, les dix à douze premiers coups.

PREMIER RENVOI,

*Du premier gambit, sur le quatrieme coup
des blancs.*

4.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

5.

B. Le C. du roi à la quatrieme case du roi
adverse.

N. Le P. de la tour du roi, deux pas.

6.

B. Le P. du roi à la quatrieme case du fou
de sa dame.

N. Le Tour du roi à sa seconde case.

7.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le P. de la dame, un pas.

8.

B. Le C. du roi à la troisieme case de sa dame.

N. La Dame à la seconde case de son roi.

9.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de
son fou.

N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

10.

B. La Dame à la seconde case de son roi.

N. Le P. du roi, un pas, attaquant la dame
adverse.

11.

B. Le P. du cavalier du roi prend le pion.

N. Le P. du cavalier du roi reprend le pion.

[65]

12.

B. La Dame prend le pion.

N. Le F. de la dame à la quatrième case du cavalier du roi adverse.

13.

B. La Dame à la troisième case de son roi.

N. Le F. du roi à la troisième case de sa tour.

14.

B. Le C. du roi à la quatrième case du fou de son roi.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

15.

B. Le F. de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le F. du roi prend le cavalier.

16.

B. La Dame reprend le fou.

N. Le P. de la dame, un pas.

17.

B. Le F. du roi à la troisième case de sa dame.

N. Le C. du roi prend le pion du roi.

18.

B. Le C. ou le fou prend le cavalier.

N. Le P. du fou du roi, deux pas.



SECOND RENVOI;

Sur le premier gambit, au quatrieme coup des noirs.

4.
B. Le F. du roi à la quatrieme case du fou
de sa dame.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

5.
B. Le C. du roi à la quatrieme case du roi
adverse.

N. La Dame donne échec.

6.
B. Le Roi à la case de son fou.
N. Le C. du roi à la troisieme case de sa tour.

7.
B. Le P. de la dame, deux pas.
N. Le P. de la dame, un pas.

8.
B. Le C. du roi à la troisieme case de sa dame.
N. Le P. du roi, un pas.

9.
B. Le P. du cavalier du roi, un pas.
N. La Dame donne échec.

10.
B. Le Roi à la seconde case de son fou.
N. La Dame donne échec.

11.
B. Le Roi à sa troisieme case,
N. Le C. du roi à sa case.

12.

B. Le C. du roi à la quatrième case du fou de son roi.

N. Le F. du roi à la troisième case de sa tour.

13.

B. Le F. du roi à sa case, attaquant la dame & la force.

N. La Dame prend la tour, ne pouvant faire mieux.

14.

B. Le F. du roi donne échec, & prend ensuite la dame.

TROISIÈME RENVOI,

Sur le cinquième coup des noirs.

5.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

6.

B. Le C. du roi à la quatrième case du cavalier du roi adverse.

N. Le C. du roi à la troisième case de sa tour.

7.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le P. du fou du roi, un pas.

8.

B. Le F. de la dame prend le pion.

N. Le P. de la dame, un pas.

9.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. Le P. prend le cavalier.

10.

B. Le P. reprend le pion.

N. Le C. du roi à sa case.

11.

B. La Dame à la troisième case de son cavalier.

N. La Dame à la seconde case de son roi.

12.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

N. La Dame à la case du fou de son roi.

13.

B. Le Roi roqué du côté de sa tour.

N. Perd la partie.

QUATRIÈME RENVOI

Du premier gambit, au sixième coup des noirs.

6.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

7.

B. Le P. du roi, un pas.

N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

8.

B. Le F. à la troisième case du cavalier de sa dame.

N. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

- 9-
B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.
N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

10.
B. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.
N. Le F. de la dame à la troisième case de sa tour.

11.
B. Le C. de la dame à la quatrième case de son roi.
N. La Dame à la troisième case de son cavalier; ou tout ce qu'il voudra; il perd la partie.

12.
B. Le C. donne échec à la troisième case de la dame adverse.

CINQUIEME RENVOI

Du premier gambit, au septieme coup des noirs.

- 7-
B. Le P. du fou de la dame, un pas.
N. Le F. de la dame à la case du cavalier du roi adverse.

8.
B. La Dame à la troisième case de son cavalier.
N. Le F. de la dame à la quatrième case de la tour de son roi.

9.

B. Le P. de la tour du roi prend le pion.

N. Le P. de la tour reprend le pion.

10.

B. La Tour du roi prend le fou.

N. La Tour reprend la tour.

11.

B. Le F. du roi prend le pion en donnant échec au roi, & à la tour, gagne une pièce, & par conséquent la partie.

SIXIEME RENVOI.

Du premier gambit, sur le septieme coup des noirs.

7.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

8.

B. Le F. du roi prend le fou.

N. Le P. reprend le fou.

9.

B. La Dame à la troisieme case de son cavalier.

N. La Dame à la case de son fou pour garder les deux pions attaqués.

10.

B. Le P. de la tour du roi prend le pion.

N. Le P. de la tour reprend le pion.

11.

B. La T. du roi prend la tour.

N. Le F. prend la tour.

12.

B. Le C. du roi prend le pion.

N. Le Roi à sa seconde case.

13.

B. Le F. de la dame prend le pion.

N. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

14.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

15.

B. Le Roi roque.

N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

16.

B. La T. à la case de la tour de son roi.

N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

17.

B. La T. prend le fou.

N. La D. reprend la tour.

18.

B. La D. prend le pion du roi, & donne échec.

N. Le R. se retire où il veut, étant mal sur l'une ou l'autre case, où il peut aller.

SEPTIEME & DERNIER RENVOI

Du premier gambit, au huitieme coup des noirs.

8.

B. La Dame à la seconde case de son roi.

N. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

9.

B. Le F. du roi prend le fou.

N. Le P. reprend le fou.

10.

B. Le P. du roi, un pas.

N. Le P. de la dame prend le pion.

11.

B. Le P. de la dame reprend le pion.

N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

12.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.

N. De même.

13.

B. Le P. du cavalier du roi prend le pion.

N. Le P. reprend le cavalier.

14.

B. La Dame reprend le pion.

N. La Dame à la seconde case de son roi.

15.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le Roi roque.

16.

B. Le P. du cavalier de la dame, deux pas,
pour empêcher le cavalier adverse d'avancer.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

17.

B. Le C. de la dame à la quatrième case de
son roi.

N. Le C. de la dame à sa troisième case.

18.

B. Le F. à la troisième case de son roi.

N. Le C. du roi à la troisième case de sa tour.

19.

B. Le F. à la quatrième case du fou de la
dame adverse.

N. La Dame à la seconde case de son fou.

20.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

N. Le F. du roi à sa case.

21.

B. Le P. de la tour de la dame, un pas.

N. Le F. prend le fou.

22.

B. Le P. reprend le fou.

N. Le C. de la dame à la seconde case de
sa dame.

23.

B. Le C. donne échec.

N. Le Roi se retire.

24.

B. La Tour de la dame à la case de son ca-
valier.

N. Le C. de la dame prend le pion.

25.

B. Le C. prend le pion du cavalier de la dame.

N. Le C. de la dame prend le cavalier.

26.

B. Le P. de la tour de la dame, un pas.

N. Le Roi à la case de la tour de sa dame.

27.

B. La Tour prend le cavalier.

N. La Dame à la case de son fou.

28.

B. La Tour du roi à sa seconde case.

N. La Tour de la dame à la seconde case de sa dame.

29.

B. La T. du roi à la seconde case du cavalier de sa dame.

N. La T. du roi à sa seconde case.

30.

B. La D. prend le pion du fou de la dame adverse.

N. La D. prend la dame.

31.

B. La T. de la dame donne échec & mat.



SECOND GAMBIT

*Dans lequel il y a quatre renvois, deux au 4^{me}
coup, un au 9^{me}. & le dernier au 11^{me}.*

1.

B. Le P. du roi, deux pas.

N. De même.

2.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le P. prend le pion.

3.

B. Le F. du roi à la quatrième case du fou
de sa dame.

N. La Dame donne échec.

4.

B. Le Roi à la case de son fou. ♖

N. Le P. du cavalier du roi, deux pas. (a) ♘

5.

B. Le C. du roi à la troisième case de son fou.

N. La Dame à la quatrième case de la tour
de son roi. (b)

N O T E S.

(a) Il a deux autres manières de jouer ce coup : la première, en jouant le fou de son roi à la quatrième case du fou de sa dame ; la seconde, en poussant un pas le pion de cette même dame, ce qui fera le sujet de deux renvois.

(b) Il a deux autres cases pour retirer sa dame : mais celle-ci est la meilleure, car s'il l'eût jouée à la quatrième case du cavalier de

[76]

6.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le P. de la dame, un pas.

7.

B. Le P. du fou de la dame, un pas. (c)

N. Le F. de la dame à la quatrième case du cavalier du roi adverse,

8.

B. Le Roi à la seconde case de son fou.

N. Le C. du roi à la troisième case du fou de son roi. (d) ↵

9.

B. La Dame à la seconde case de son roi.

N. Le C. de la dame à la seconde case de la dame.

10.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.

N. Le F. prend le cavalier.

11.

B. La Dame prend le fou.

N. La Dame prend la dame. (e) ↵

N O T E S.

vosre roi, vous auriez pu prendre le pion du fou de son roi, en donnant échec, & peut-être ensuite forcé sa dame. Et s'il l'eût joué à la troisième case de sa tour de son roi, il aurait fallu attaquer le pion du fou de ce même roi avec le cavalier du vôtre, ce qui eût entièrement décidé la partie en votre faveur.

(c) Il est essentiel dans les gambits de jouer ce pion, pour pouvoir ensuite placer votre dame à la troisième case de son cavalier. Dans ce poste, cela augmente la force de votre position, et embarrasse votre adversaire, surtout s'il a joué le fou de sa dame sans attaquer une de vos pièces : voyez à ce sujet le cinquième et sixième renvoi du premier gambit.

(d) Si, au lieu de jouer ce cavalier, il eût pris celui de votre roi, un troisième renvoi vous indiquera la manière de suivre la partie en pareil cas.

(e) Si, au lieu de prendre votre dame, il eût donné échec, un quatrième renvoi vous fera voir comment il perdait la partie.

12.

B. Le Roi reprend la dame. (f)
N. Le P. du cavalier du roi donne échec.

13.

B. Le Roi prend le pion du roi adverse.
N. Le F. du roi donne échec à la troisième case de sa tour.

14.

B. Le Roi à la quatrième case du fou du roi adverse. (g)
N. Le F. du roi prend le fou de la dame adverse.

15.

B. La Tour du roi reprend le fou.
N. Le P. de la tour du roi, deux pas.

16.

B. Le C. à la seconde case de sa dame.
N. Le Roi à sa seconde case.

17.

B. La Tour du roi à la case du fou de son roi. (h)
N. Le P. du fou de la dame, un pas. (i)

18.

B. La Tour de la dame à la case de son roi.
N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas. (k)

19.

B. Le F. à la troisième case du cavalier de sa dame.
N. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

20.

B. Le P. du roi, un pas.
N. Le P. prend le pion.

N O T E S.

(f) J'ai donné pour règle générale d'unir et de porter toujours les pions au centre; mais il y a ici une exception à cette règle, pour deux raisons: la première est, qu'en reprenant du roi, vous gagnez un pion sans que votre adversaire puisse l'éviter; la seconde est, que les dames étant échangées, votre roi ne court aucun risque d'être inquiété, et qu'en le mettant en action, il peut vous servir autant qu'aucune autre de vos pièces.

(g) Votre roi sur cette case, ne ferait pas en sûreté, si votre adversaire avait un fou blanc; mais n'en ayant plus pour le déloger de ce poste, votre roi soutient tous vos pions.

(h) Vous auriez pu jouer cette tour à la case de votre roi; mais dans ce cas, la tour de votre dame, vous aurait été presque inutile, il vaut donc mieux retarder votre attaque, & mettre toutes vos pièces en action.

(i) Il se prépare à pousser un pas le pion de sa dame, pour rompre votre centre; il est nécessaire de le prévenir en le forçant lui-même à se défendre.

(k) Il cherche à vous attaquer sur votre gauche, et faire une ouverture pour ses tours.

[80]

21.

B. Le P. dé la dame reprend le pion.

N. Le C. du roi à la quatrieme case de sa dame.

22.

B. Le C. à la quatrieme case de son roi. (f)

N. Le C. de la dame à sa troisieme case.

23.

B. Le C. à la troisieme case du fou du roi adverse.

N. La Tour de la dame à la case de sa dame. (m)

24.

B. Le P. du roi, un pas.

N. La Tour de la dame à la troisieme case de sa dame. (n)

25.

B. Le P. prend le pion en donnant échec de la tour.

N. Le Roi prend le pion.

26.

B. Le Roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

N. Le Roi à la seconde case de son cavalier pour éviter l'échec à la découverte.

27.

B. Le C. prend le pion de la tour du roi, & donne échec.

N. Le Roi à la seconde case de sa tour.

N O T E S.

(l) Vous auriez mal joué, en prenant son cavalier avec votre fou, parce qu'en reprenant votre fou avec son pion, ce même pion empêcherait la marche de votre cavalier ; il était donc nécessaire de jouer d'abord ce cavalier pour n'avoir point de pièces inutiles.

(m) S'il eût pris votre cavalier, vous auriez repris du pion, & attaqué ensuite le pion du fou de son roi, en jouant la tour de votre dame à la deuxième case de son roi.

(n) Si au lieu de jouer la tour, il eut pris votre pion, vous auriez gagné la partie en peu de coups, parce qu'il perdrait le pion du fou de sa dame. De même que s'il eût pris votre cavalier avec le sien, vous auriez pris son pion avec le votre, en donnant échec à la découverte.

[82]

28.

B. La T. du roi donne échec.

N. Le Roi à la case de son cavalier.

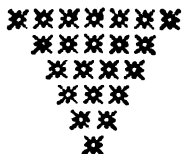
29.

B. La Tour du roi à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

N. La Tour de la dame à la case de sa dame. (o)

30.

B. La Tour prend le cavalier de la dame adverse, & gagne la partie.



N O T E S.

(o) S'il eût joué son roi au lieu de la tour de sa dame, vous auriez pu donner échec avec la tour de votre dame, & prendre celle de son roi. Il est à propos d'observer ici, que ce qui a décidé la partie en faveur des blancs, est que le roi s'étant trouvé posté de manière à pouvoir agir, a servi autant que la meilleure de ses pièces.

PREMIER RENVOI

Du second gambit, sur le quatrieme coup des noirs.

4.

B. Le R. à la case de son fou.

N. Le F. du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.

5.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le F. du roi à la troisieme case du cavalier de sa dame.

6.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

N. La D. à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

7.

B. Le F. du roi prend le pion du fou du roi, & donne échec.

N. Le R. à la case de son fou, parce que s'il reprend, il perd sa dame.

G ij

8.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

N. La D. à la troisième case du cavalier du roi adverse.

9.

B. Le C. de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le R. prend le fou.

10.

B. Le C. de la dame à la seconde case de son roi.

N. La D. à la troisième case du cavalier de son roi, n'ayant d'autre place.

11.

B. Le C. du roi donne échec au roi & à la dame, & gagne la partie.

SECOND RENVOI

Du second gambit, commençant au quatrième coup des noirs.

4.

B. Le R. à la case de son fou.

N. Le P. de la dame, un pas.

5.

B. Le C. du roi à la troisième case de son fou.

N. Le F. de la dame à la quatrième case du cavalier du roi adverse.

6.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

7.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

N. La D. à la quatrieme case de la tour de son roi.

8.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

9.

B. Le R. à la seconde case de son fou.

N. Le F. de la dame prend le cavalier du roi adverse.

10.

B. Le P. reprend le fou.

N. La D. à la troisieme case du cavalier de son roi.

11.

B. Le P. de la tour prend le pion.

N. La D. reprend le pion.

12.

B. Le C. à la seconde case de son roi,

N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

13.

B. Le C. prend le pion.

N. La D. a sa case.

14.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. Le C. de la dame à sa troisieme case.

15.

B. Le F. du roi à la troisieme case de sa dame.

N. La D. à sa seconde case.

16.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

N. Le R. roque.

17.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

N. Le R. à la case du cavalier de sa dame.

18.

B. Le P. de la tour de la dame, un pas.

N. Le C. de la dame à la case de son fou.

19.

B. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

20.

B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

N. Le P. prend le pion.

21.

B. Le P. de la tour de la dame un pas, pour l'empêcher de pouvoir soutenir le pion du fou de sa dame.

N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

22.

B. La D. à la troisieme case de son cavalier.

N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

23.

B. Le F. du roi prend le pion.

N. La D. à la seconde case de son fou.

24.

B. Le P. de la dame, un pas.

N. Le F. du roi à la seconde case de son cavalier.

25.

B. Le F. du roi à la troisieme case du fou de la dame adverse.

N. Le C. du roi à la seconde case de sa dame.

26.

B. Le C. à la troisieme case de sa dame.

N. Le C. du roi à la quatrieme case de son roi.

27.

B. Le C. prend le cavalier.

N. Le F. reprend le cavalier.

28.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. Le F. à la seconde case du cavalier de son roi.

29.

B. Le F. de la dame à la quatrieme case de sa dame.

N. Le F. prend le fou.

30.

B. Le P. reprend le fou.

N. La D. à la seconde case de son roi.

31.

B. Le R. à la troisieme case de son fou.

N. La T. de la dame à la case du cavalier de son roi.

32.

B. La T. de la dame à la case de son fou.

N. La T. de la dame à la troisieme case du cavalier de son roi.

33.

B. Le F. à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

N. La T. du roi à la case de son cavalier.

34.

B. La T. prend le cavalier.

N. La T. reprend la tour.

35.

B. Le F. prend la tour.

N. Le R. reprend le fou.

36.

B. La T. donne échec.

N. Le R. à la case du cavalier de sa dame.

37.

B. La D. à la quatrième case de son fou.

N. La D. à sa seconde case.

38.

B. Le P. du fou du roi, un pas, pour empêcher l'échec de la dame.

N. La T. à la case du cavalier de son roi.

39.

B. La D. à la troisième case du fou de la dame adverse.

N. La D. prend la dame.

40.

B. Le P. reprend la dame.

N. Le R. à la seconde case du fou de sa dame.

41.

B. Le P. de la dame, un pas.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

42.

B. La T. à la case de la tour de son roi.

N. De même.

43.

B. La T. à la case du cavalier de son roi.

N. La T. à sa seconde case.

44.

B. La T. à la case du cavalier du roi adverse.

N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

45.

B. La T. à la case de la tour de la dame adverse.

N. Le R. à la troisième case du cavalier de sa dame.

46.

B. La T. donne échec.

N. Le R. à la seconde case du fou de sa dame.

47.

B. La T. donne échec.

N. Le R. à la case de sa dame.

48.

B. Le P. du roi, un pas.

N. Le P. prend le pion.

49.

B. Le P. de la dame, un pas.

N. Le R. à la case du fou de la dame pour éviter le mat de la tour.

50.

B. Le P. de la dame donne échec.

N. Le R. à la case de sa dame.

51.

B. La T. donne échec, & ensuite pousse à dame & gagne.

TROISIEME RENVOI

Du second gambit, sur le huitieme coup des noirs.

8.

B. Le R. à la seconde case de son fou.

N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

9.

B. La D. à la seconde case de son roi.

N. Le F. prend le cavalier.

10.

B. La D. reprend le fou.

N. La D. reprend la dame.

11.

B. Le P. reprend la dame.

N. Le F. du roi à la seconde case de son cavalier.

12.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

13.

B. La T. du roi à la case de son cavalier.

N. Le C. du roi à la seconde case de sa tour.

14.

B. Le F. de la dame prend le pion du gambit.

N. Le F. du roi prend le pion de la dame, &c donne échec.

15.

B. Le P. prend le fou.

N. Le P. du cavalier du roi prend le fou.

16.

B. La T. du roi à la seconde case du cavalier du roi adverse.

N. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

17.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

N. Le C. de la dame prend le pion.

18.

B. Le F. prend le pion, & donne échec.

N. Le R. à la case de son fou.

19.

B. La T. de la dame à la case du cavalier de son roi.

N. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

20.

B. Le F. à la troisieme case du cavalier de sa dame.

N. La T. de la dame à la case de sa dame.

21.

B. La T. du roi donne échec à la seconde case du fou du roi adverse.

N. Le R. à sa case.

22.

B. La T. de la dame à la seconde case du cavalier du roi adverse.

N. Le C. du roi à la case de son fou.

23.

B. Le C. à la quatrieme case de la dame adverse, & gagne assez visiblement la partie.

QUATRIEME RENVOI

Du second gambit, sur le 11^{me} coup des noirs.

11.

B. La D. prend le fou.

N. Le C. du roi donne échec à la quatrième case du cavalier du roi adverse.

12.

B. Le R. à la case de son cavalier.

N. Le P. du cavalier du roi prend le pion.

13.

R. Le F. de la dame prend le pion.

N. Le C. du roi à la troisième case de son fou.

14.

B. Le C. à la troisième case de la tour de sa dame.

N. La D. prend la dame.

15.

B. Le P. reprend la dame.

N. Le C. du roi à la quatrième case de sa tour.

16.

B. La T. du roi prend le pion.

N. Le C. du roi prend le fou.

17.

B. La T. reprend le cavalier.

N. Le P. du fou du roi, un pas.

18.

B. Le R. à la seconde case de son fou.

N. Le R. roque.

19.

B. Le F. à la troisieme case du roi adverse.

N. Le F. à la seconde case de son roi.

20.

B. La T. de la dame à la case de la tour de son roi.

N. Le R. à la case du cavalier de sa dame.

21.

B. Le F. prend le cavalier.

N. La T. reprend le fou.

22.

B. La T. de la dame à la troisieme case de la tour du roi adverse.

N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

23.

B. La T. du roi à la quatrieme case du fou du roi adverse.

N. Le F. à la case de sa dame.

24.

B. La T. du roi à la quatrieme case de la tour du roi adverse.

N. Le R. à la seconde case du cavalier de sa dame.

25.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

26.

B. Le P. du fou du roi, un pas, &c. gagne la partie.

TROISIEME GAMBIT,

Où il y aura trois renvois, un sur le second coup, un sur le troisieme, & le dernier sur le onzieme.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.

N. De même.

2.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le P. de la dame, deux pas. (a) ♘

3.

B. Le P. du roi prend le pion.

N. La D. prend le pion. (b) ♙

4.

B. Le P. du fou du roi prend le pion.

N. La D. reprend le pion, & donne échec.

5.

B. Le F. couvre l'échec. (c)

N. Le F. du roi à la troisieme case de sa dame.

6.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

N. La D. à la seconde case de son roi.

7.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

8.

B. Le R. roque.

N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

N O T E S.

(a) S'il n'eût poussé ce pion qu'un pas, cela changerait totalement la partie : c'est pourquoi j'en fais le sujet d'un renvoi.

(b) S'il eût pris le pion du fou de votre roi avec le pion de son roi, cela nous procurerait encore une partie nouvelle : ce fera le sujet d'un renvoi.

(c) Dans cette position reciproque la partie ne peut que paraitre entierement égale de part & d'autre. Cependant il faut observer que vous avez l'avantage, parce qu'à votre aile gauche, vous conservez quatre pions du côté de votre dame, tandis que votre adversaire a les siens divisés trois par trois, & tous éloignés du centre.

9.

B. Le P. du fou de la dame, deux pas.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

10.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

11.

B. Le F. du roi à la troisieme case de sa dame.

N. Le R. roque du côté de sa tour. (d)

12.

B. Le F. de la dame à la quatrieme case du cavalier du roi adverse. (e)

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

13.

B. Le F. de la dame à la quatrieme case de la tour de son roi.

N. La D. à sa case.

14.

B. Le C. de la dame à la quatrieme case de son roi. (f)

N. Le F. du roi à la seconde case de son roi.

15.

B. La D. à la seconde case de son roi.

N. La D. à la seconde case de son fou. (g)

16.

B. Le C. de la dame prend le cavalier.

N. Le C. reprend le cavalier.

17.

B. Le F. prend le cavalier.

N. Le F. reprend le fou.

N O T E S.

(d) Comme il étoit assez égal pour lui de roquer du côté de sa dame, ou de son roi, j'ai déjà donné en pareil cas une règle générale pour l'attaque des pions : cependant pour plus ample instruction, je fais un renvoi sur ce coup.

(e) Ce coup aurait été mal joué, s'il eût roqué du côté de sa dame, parce qu'en poussant le pion de la tour de son roi, il forcerait votre fou à se retirer ; mais dans la situation présente il est avantageux pour vous de lui faire pousser les pions qui couvrent son roi, pour pouvoir former plus facilement votre attaque.

(f) S'il n'eût pas rangé sa dame pour mettre à sa place le fou de son roi, vous auriez fort embarrassé son jeu en jouant ce cavalier.

(g) Si, au lieu de jouer sa dame, il eût pris votre cavalier, il aurait fallu reprendre de la dame pour lui faire parer le mat, dont il serait menacé.

18.

B. La D. à la quatrième case de son roi.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

19.

B. Le C. à la quatrième case du roi adverse.

N. Le F. prend le cavalier. (b).

20.

B. Le P. reprend le fou.

N. La T. de la dame à la case de sa dame. (i).

21.

B. La T. du roi à la troisième case du fou du roi adverse.

N. La D. à sa seconde case. (k)

22.

B. La T. prend le pion du cavalier du roi adverse, & donne échec.

N. Le P. reprend la tour.

23.

B. La D. reprend le pion, & donne échec.

N. Le R. à la case de sa tour. (l)

24.

B. Prend le pion de la tour, & donne un échec perpétuel.



N O T E S.

(b) Si au lieu de prendre il eût retiré son fou, vous auriez gagné le pion du cavalier de son roi, en le prenant avec votre cavalier, ce qui vous donnerait le gain de la partie.

(i) S'il avait attaqué votre dame avec son fou, au lieu de jouer sa tour, vous auriez du prendre le fou avec la tour de votre roi, ce qui vous faciliterait l'attaque, en vous donnant une ouverture sur son roi.

(k) S'il n'avait pas joué sa dame à cette case, vous auriez pris son fou avec votre tour, & gagné indubitablement la partie.

(l) Si au lieu de retirer son roi, il l'eût couvert de sa dame, vous auriez pris son fou en lui donnant échec, & il vous serait ensuite resté deux pions, & un fou contre une seule tour, avec la supériorité de l'attaque, ce qui serait suffisant pour gagner la partie; mais ayant joué son roi à la place de sa tour, vous ne pouvez mieux faire que de terminer cette partie, par un refait, en donnant l'échec perpétuel.

PREMIER RENVOI,

Sur le troisieme gambit, au second coup des noirs.

2.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le P. de la dame, un pas.

3.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

N. Le F. de la dame à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

4.

B. Le F. du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.

N. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

5.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. Le F. prend le cavalier.

6.

B. La D. reprend le fou.

N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

7.

B. Le P. de la dame, un pas.

N. Le C. de la dame à la quatrieme case de sa tour.

8.

B. Le F. du roi donne échec à la quatrieme case du cavalier de la dame adverse.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

9.

B. Le F. du roi à la quatrieme case de la tour de sa dame.

N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

{ 101 }

10.

B. Le F. du roi à la seconde case du fou de sa dame

N. Le F. du roi à la seconde case de son roi.

11.

B. Le P. de la dame, un pas.

N. Le P. du roi prend le pion de la dame.

12.

B. Le P. du fou de la dame reprend le pion.

N. Le R. roque.

13.

B. Le F. de la dame à la troisième case de son roi.

N. Le C. de la dame à la quatrième case du fou de la dame adverse.

14.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le C. de la dame prend le pion du cavalier de la dame adverse.

15.

B. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

N. Le C. de la dame à la quatrième case du fou de la dame adverse.

16.

B. Le C. prend le cavalier.

N. Le P. reprend le cavalier.

17.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.

N. Le C. à la seconde case de sa dame.

18.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.

N. La D. donne échec.

19.

B. Le R. à la case de sa dame.

N. La D. à la troisième case de la tour de la dame adverse.

20.

B. La T. de la dame à la case de son fou.

N. La D. prend le pion de la tour.

21.

B. La D. à la quatrième case de la tour du roi adverse.

N. La T. de la dame à la case de son cavalier.

22.

B. Le P. du roi, un pas.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

23.

B. La D. à la seconde case de son roi.

N. La T. de la dame à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

24.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

25.

B. Le P. de la tour du roi prend le pion.

N. Le P. du fou du roi reprend le pion.

26.

B. La T. du roi prend le pion de la tour du roi adverse.

N. Le R. prend la tour.

27.

B. La D. donne échec à la quatrième case de la tour du roi adverse.

N. Le R. où il peut.

28.

B. La D. donne échec en prenant le pion, & le coup suivant donne mat.

SECOND RENVOI

*Du troisieme gambit, sur le troisieme coup
des noirs.*

3.
B. Le P. du roi prend le pion de la dame
adverse.

N. Le P. du roi prend le pion du fou.

4.
B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.
N. La D. prend le pion.

5.
B. Le P. de la dame, deux pas.
N. La D. donne échec à la quatrieme case du
roi adverse.

6.
B. Le R. à la seconde case de son fou.
N. Le F. du roi à la seconde case de son roi.

7.
B. Le F. du roi à la troisieme case de sa dame.
N. La D. à la troisieme case du fou de sa
dame.

8.
B. Le F. de la dame prend le pion.
N. Le F. de la dame à la troisieme case de
son roi.

9.
B. La D. à la seconde case de son roi.
N. La D. à sa seconde case.

H iv

10.

B. Le P. du fou de la dame, deux pas.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

11.

B. Le C. de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le C. du roi à la troisième case de son fou.

12.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

N. Le R. roque.

13.

B. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

N. Le F. du roi à la troisième case de sa dame.

14.

B. Le C. du roi à la quatrième case du roi adverse.

N. Le F. prend le cavalier.

15.

B. Le P. reprend le fou.

N. Le C. du roi à la case de son roi.

16.

B. La T. de la dame à la case de sa dame.

N. La D. à la seconde case de son roi.

17.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.

N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

18.

B. La D. à la quatrième case de la tour du roi adverse.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

19.

B. La D. à la troisieme case de la tour du roi adverse.

N. La D. donne échec.

20.

B. Le R. à la troisieme case de son cavalier.

N. Le C. de la dame prend le pion du roi adverse.

21.

B. Le C. à la quatrieme case de son roi.

N. La D. à la quatrieme case de la dame adverse.

22.

B. Le C. donne échec à la troisieme case du fou du roi adverse.

N. Le C. prend le cavalier.

23.

B. Le P. reprend le cavalier.

N. Perdu, le mat étant forcé.

TROISIEME RENVOI,

Sur le troisieme gambit, au onzieme coup des noirs,

11.

B. Le F. du roi à la troisieme case de sa dame.

N. Le R. roque du côté de sa dame.

12.

B. La T. du roi à la case de son roi.

N. La D. se retire à la case du fou de son roi.

13.

B. La D. à la-quatrième case de sa tour.
N. Le R. à la case du cavalier de sa dame.

14.

B. Le F. de la dame à la troisième case de son roi.
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

15.

B. Le P. de la dame, un pas.
N. Le F. de la dame à la quatrième case du cavalier du roi adverse.

16.

B. Le P. du cavalier de la dame, deux pas,
N. Le F. prend le cavalier.

17.

B. Le P. reprend le fou.
N. La T. de la dame à la case de son fou.

18.

B. Le C. à la quatrième case du cavalier de la dame adverse.
N. Le P. de la tour de la dame, un pas.

19.

B. Le C. prend le fou.
N. La D. reprend le cavalier.

20.

B. La T. de la dame à la case de son cavalier.
N. Le C. de la dame à la quatrième case de son roi.

21.

B. Le F. du roi à la seconde case de son roi..
N. Le C. du roi à la seconde case de sa dame.

22.

B. La D. à la quatrième case de la tour de la dame adverse.

N. La D. donne échec à la troisième case du cavalier de son roi.

23.

B. Le R. à la case de sa tour.

N. La D. à sa troisième case.

24.

B. Le P. prend le pion.

N. Le C. reprend le pion.

25.

B. La T. de la dame à la troisième case du cavalier de la dame adverse.

N. La D. à la case du fou de son roi.

26.

B. La T. du roi à la case du cavalier de sa dame,

N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

27.

B. La T. de la dame prend le pion de la tour de la dame adverse.

N. Le C. prend la tour.

28.

B. La D. reprend le cavalier.

N. La T. de la dame à la seconde case de son fou,

29.

B. Le P. de la dame, un pas, & gagne la partie,

GAMBIT DE CUNNINGHAM,

*Où il y a deux renvois ; l'un au septième coup,
& l'autre au onzième.*

1.

B. Le P. du roi, deux pas.

N. De même.

2.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le P. du roi prend le pion.

3.

B. Le C. du roi à la troisième case de son fou.

N. Le F. du roi à la seconde case de son roi.

4.

B. Le F. du roi à la quatrième case du fou
de sa dame.

N. Le F. du roi donne échec.

5.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.

N. Le P. prend le pion.

6.

B. Le R. roque.

N. Le P. du roi prend le pion de la tour du
roi adverse.

[109]

7.

B. Le R. à la case de sa tour.

N. Le F. du roi à sa troisieme case. (a)

8.

B. Le P. du roi, un pas.

N. Le P. de la dame, deux pas. (b)

9.

B. Le P. du roi prend le fou.

N. Le C. du roi prend le pion.

10.

B. Le F. du roi à la troisieme case du cavalier de sa dame.

N. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

N O T E S.

(a) Si, au lieu de jouer ce fou, il l'avait joué à la deuxieme case de son roi, vous auriez gagné la partie en peu de coups ; ce que vous verrez par un renvoi.

(b) S'il ne sacrifiait pas ce fou, vous gagneriez indubitablement ; mais en le perdant, & conservant trois pions pour cette pièce, il doit gagner la partie par la force de ses pions, pourvu qu'il ne se presse point de les pousser avant que toutes ses pièces ne soient sorties.

11.

B. Le P. de la dame, un pas. (c) ♞

N. Le P. de la tour du roi, un pas. (d) ♖

12.

B. Le F. de la dame à la quatrième case du fou de son roi.

N. Le P. du fou de la dame, deux pas.

13.

B. Le F. de la dame prend le pion près de son roi.

N. Le C. de la dame à la troisième case de son fou.

14.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le C. du roi à la quatrième case du cavalier du roi adverse. (e) ♞

15.

B. La D. à la seconde case de son roi. (f) ♞

N. Le C. prend le fou.

16.

B. La D. prend le cavalier.

N. La D. à la case de son cavalier. (g) ♞

17.

B. La D. prend la dame. (b) ♞

N. La T. reprend la dame.

18.

B. La T. de la dame à la case de son roi.

N. Le R. à la seconde case de sa dame.

19.

B. Le C. du roi donne échec.

N. Le C. prend le cavalier.

N O T E S.

(c) En poussant ce pion deux pas, vous auriez donné à ses cavaliers une entrée libre dans votre jeu, ce qui lui ferait gagner la partie. Sujet d'un renvoi.

(d) Ce coup est important pour le gain de la partie, parce qu'il vous empêche d'attaquer le cavalier de son roi avec le fou de votre dame. Ce coup vous donnerait les moyens de diviser ses pions en sacrifiant une tour pour un de ses cavaliers, ce qui vous donnerait l'avantage.

(e) Il joue ce cavalier pour prendre le fou de votre dame, qui l'incommoderait s'il roquait du côté de la sienne. Il est bon de donner ici pour règle générale, que lors qu'on a des pions passés, il faut tâcher de se débarrasser des fous adverses, parce qu'ils peuvent s'opposer aux pions, & les arrêter dans leurs marches, mieux que tout autre pièce.

(f) Ne pouvant conserver votre fou, vous jouez votre dame pour le remplacer.

(g) Il propose de faire dame pour dame, pour ôter la direction de la votre, & placer la sienne à sa troisième case, si vous refusez l'échange.

(h) Si vous ne preniez pas la dame, votre partie serait encore moins bonne.

20.

B. La T. de la dame reprend le cavalier.

N. Le R. à la troisieme case de sa dame.

21.

B. La T. du roi à la case de son roi.

N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

22.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. La T. de la dame à la case de son roi.

23.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

N. Le P. de la tour de la dame, un pas.

24.

B. Le C. à la troisieme case du fou de son roi.

N. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

25.

B. Le R. à la seconde case de son cavalier.

N. Le P. du fou du roi, un pas. (i)

26.

B. La T. de la dame à la seconde case de son roi.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

27.

B. Le P. de la tour de la dame prend le pion.

N. Le P. reprend le pion.

N O T E S.

(i) S'il eût poussé ce pion deux pas, vous gagniez celui de sa dame, en le prenant avec votre fou; ce qui rendrait votre partie meilleure.

28.

B. La T. du roi à la case de la tour de sa dame.

N. La T. de la dame à sa case. (k)

29.

B. La T. du roi revient à la case de son roi.

N. Le F. à la seconde case de sa dame.

30.

B. Le P. de la dame, un pas.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

31.

B. Le F. à la seconde case du fou de sa dame.

N. Le P. de la tour du roi, un pas. (l)

32.

B. La T. du roi à sa case.

N. La T. du roi à sa quatrième case. (m)

N O T E S.

(k) Il ne faut jamais céder les passages, ni laisser doubler les tours à son adversaire ; c'est pourquoi, il propose pièce pour pièce.

(l) Il joue ce pion pour pousser ensuite celui du cavalier de son roi sur votre cavalier, afin de le forcer à quitter son poste ; mais s'il avait poussé le pion de son cavalier avant que de jouer celui-ci, votre cavalier allant se poster à la quatrième case de la tour de votre roi, aurait arrêté la marche de ses pions.

(m) Si, au lieu de ce coup, il vous avait donné échec, avec le pion de sa tour, il aurait péché contre l'instruction que je donne dans la première partie. Voyez la remarque (x)

33.

B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.
N. La T. de la dame à la case de la tour de son roi.

34.

B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.
N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

35.

B. Le C. à la seconde case de sa dame.
N. La T. du roi à la quatrième case du cavalier de son roi.

36.

B. La T. du roi à la case du fou de son roi.
N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

37.

B. La T. prend le pion, & donne échec.
N. Le R. à la seconde case du fou de sa dame.

38.

B. La T. du roi à la troisième case du cavalier du roi adverse.
N. Le P. de la tour du roi, un pas, & donne échec.

39.

B. Le R. à la case de son cavalier.
N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

40.

B. La T. prend la tour.
N. Le P. de la tour donne échec.

41.

B. Le R. prend le pion du cavalier.
N. Le P. de la tour demande dame, & donne échec.

42.

B. Le R. à la seconde case de son fou.

N. La T. donne échec à la case du fou de son roi.

43.

B. Le R. à sa troisième case.

N. La D. donne échec à la troisième case de la tour du roi adverse.

44.

B. Le C. couvre l'échec, n'ayant point d'autre jeu.

N. La D. prend le cavalier, ensuite la tour, & donne mat au second coup.

PREMIER RENVOI

Du gambit de Cunningham, sur le septième coup des noirs.

7.

B. Le R. à la case de sa tour.

N. Le F. à la seconde case de son roi.

8.

B. Le F. du roi prend le pion & donne échec.

N. Le R. prend le fou, &

9.

B. Le C. du roi à la quatrième case du roi adverse, donnant double échec.

N. Le R. à sa troisième case, ailleurs il perd sa dame.

10.

B. La D. donne échec à la quatrième case du cavalier de son roi.

N. Le R. prend le cavalier.

11.

B. La D. donne échec à la quatrième case du fou du roi adverse.

N. Le R. à la troisième case de sa dame.

12.

B. La D. donne échec & mat à la quatrième case de la dame adverse.

S U P L E M E N T

A ce premier renvoi, au huitième coup des noirs.

8.

B. Le F. du roi prend le pion & donne échec.

N. Le R. à la case de son fou.

9.

B. Le C. du roi à la quatrième case du roi adverse.

N. Le C. du roi à la troisième case du fou de son roi.

10.

B. Le F. du roi à la troisième case du cavalier de sa dame.

N. La D. à la case de son roi.

11.

B. Le C. du roi à la seconde case du fou du roi adverse.

N. La T. à la case de son cavalier.

12.

B. Le P. du roi, un pas.

N. Le P. de la dame, deux pas.

13.

B. Le P. prend le cavalier.

N. Le P. reprend le pion.

14.

B. Le F. prend le pion.

N. Le F. de la dame à la quatrième case du cavalier du roi adverse.

15.

B. La D. à la case de son roi.

N. Le F. de la dame à la quatrième case de la tour de son roi.

16.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le F. prend le cavalier.

17.

B. Le F. de la dame donne échec.

N. La T. couvre l'échec.

18.

B. Le C. à la troisième case du fou de sa dame.

N. Le F. prend le fou.

19.

B. Le C. reprend le fou.

N. La D. à la seconde case du fou de son roi.

20.

B. Le C. prend le fou.

N. La D. reprend le cavalier.

21.

B. La D. prend la dame.
N. Le R. reprend la dame.

22.

B. Le F. prend la tour, & ensuite doit gagner avec la superiorité d'une tour & une très bonne situation.

SECOND RENVOI

Du gambit de Cunningham, commençant au onzieme coup des blancs.

11.

B. Le P. de la dame, deux pas.
N. Le C. du roi à la quatrieme case du roi adverse.

12.

B. Le F. de la dame à la quatrieme case du fou de son roi.
N. Le P. du fou du roi, deux pas.

13.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.
N. La D. à la seconde case de son roi.

14.

B. Le P. du fou de la dame, deux pas.
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

15.

B. Le P. prend le pion.
N. Le P. reprend le pion.

16.

B. La T. de la dame à la case de son fou.

N. Le C. de la dame à la troisième case de son fou.

17.

B. Le C. de la dame prend le cavalier adverse.

N. Le P. du fou du roi reprend le cavalier.

18.

B. Le C. prend le pion noir près de son roi.

N. Le R. roque du côté de sa tour.

19.

B. La D. à sa seconde case.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

20.

B. La T. de la dame à la quatrième case du fou de la dame adverse.

N. La T. de la dame à la case de sa dame.

21.

B. Le F. du roi à la quatrième case de la tour de sa dame.

N. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

22.

B. Le F. de la dame à la troisième case de son roi.

N. La T. prend la tour.

23.

B. Le C. reprend la tour.

N. La D. à sa troisième case.

24.

B. La D. à la seconde case de la tour de son roi.

N. Le R. à la seconde case de son cavalier.

25.

B. La D. prend la dame.

N. La T. reprend la dame.

26.

B. Le P. de la tour de la dame, un pas.

N. Le R. à la troisieme case de son cavalier.

27.

B. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

28.

B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

N. Le C. à la seconde case de son roi.

29.

B. La T. à la seconde case du fou de la dame adverse.

N. La T. à la seconde case de sa dame.

30.

B. La T. prend la tour, ne prenant point cela revient au même.

N. Le F. reprend la tour.

31.

B. Le R. à la seconde case de son cavalier.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

32.

B. Le F. de la dame à la seconde case du fou de son roi.

N. Le R. à la quatrieme case de sa tour.

33.

B. Le F. du roi donne échec.

N. Le F. couvre l'échec.

34.

B. Le F. prend le fou.

N. Le R. reprend le fou.

^{35.}
B. Le C. donne échec à la troisieme case de son roi.

N. Le R. à la quatrieme case du fou du roi adverse.

^{36.}
B. Le R. à la troisieme case de sa tour.

N. Le R. à la troisieme case du fou du roi adverse.

^{37.}
B. Le C. à la quatrieme case du cavalier de son roi.

N. Le C. à la quatrieme case du fou de son roi.

^{38.}
B. Le F. à la case du cavalier de son roi.
N. Le P. du roi, un pas.

^{39.}
B. Le P. de la tour de la dame, un pas.
N. Le P. du roi, un pas.

^{40.}
B. Le F. à la seconde case du fou de son roi.
N. Le C. prend le pion de la dame, & gagne la partie.



GAMBIT DE LA DAME,

Ou le gambit d'Alep.

1.

B. Le P. de la dame, deux pas.
N. De même.

2.

B. Le P. du fou de la dame, deux pas.
N. Le P. prend le pion.

3.

B. Le P. du roi, deux pas. (a) ♖
N. Le P. du roi, deux pas. (b) ♖

4.

B. Le P. de la dame, un pas. (c) ♗
N. Le P. du fou du roi, deux pas. (d)

5.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.
N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

6.

B. Le P. du fou du roi, un pas.
N. Le F. du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.

7.

B. Le C. de la dame à la quatrieme case de sa tour. (e) ♖
N. Le F. prend le cavalier du roi adverse. (f)

N O T E S.

(a) Si vous ne pouffiez ce pion qu'un pas, votre adversaire tiendrait le fou de votre dame renfermé pendant la moitié de la partie. Sujet d'un renvoi.

(b) Si, au lieu de jouer ce pion, il avait soutenu celui du gambit, il aurait perdu la partie, comme on le verra par un renvoi; mais en ne faisant ni l'un, ni l'autre, vous devez alors pousser deux pas le pion du fou de votre roi, pour avoir trois pions de front.

(c) Si, au lieu de pousser ce pion en avant, vous aviez pris celui de son roi, vous perdiez l'avantage de l'attaque. Sujet d'un renvoi.

(d) S'il avait joué tout autre coup, il aurait fallu pousser deux pas le pion du fou de votre roi, ce qui aurait procuré une entière liberté à vos pièces.

(e) Si, au lieu de jouer ce cavalier pour vous defaire du fou de son roi, selon la regle prescrite dans la premiere partie, remarque (c); vous auriez pu prendre le pion du gambit, mais vous auriez perdu la partie. Sujet d'un renvoi.

(f) Si, au lieu de prendre votre cavalier, il avait joué son fou à la quatrieme case de votre dame, vous auriez pu l'attaquer avec le cavalier de votre roi, & le prendre au coup suivant.

8.

B. La T. reprend le fou.

N. Le R. roque. (g) ♖

9.

B. Le C. à la troisieme case du fou de sa dame.

N. Le P. prend le pion.

10.

B. Le F. du roi prend le pion du gambit. (b) ♗

N. Le P. prend le pion du fou du roi adverse.

11.

B. Le P. reprend le pion. (i)

N. Le F. de la dame à la quatrieme case du fou de son roi.

12.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

13.

B. La D. à sa seconde case.

N. Le C. de la dame à sa troisieme case.

14.

B. Le F. de la dame prend le cavalier.

N. Le P. de la tour reprend le fou.

15.

B. Le R. roque du côté de sa dame.

N. Le R. à la case de sa tour.

16.

B. La T. du roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

N O T E S.

(g) S'il avait poussé deux pas le pion du cavalier de la dame pour soutenir le pion du gambit, il perdrait la partie; (sujet d'un renvoi): & si, au lieu d'un de ces deux coups, il avait préféré de prendre le pion de votre roi, en reprenant le sien, il n'aurait pas osé reprendre le votre avec son cavalier, parce qu'en donnant ensuite échec avec votre dame, il aurait perdu.

(b) Voici un coup singulier qui demande un renvoi. Si vous eussiez repris le pion du fou de son roi avec celui du votre, vous auriez perdu la partie.

(i) En reprenant de ce pion, vous procurez à votre tour une ouverture sur son roi.

17.

B. La D. à la troisieme case de son roi.

N. La D. à sa troisieme case.

18.

B. Le C. à la quatrieme case de son roi.

N. Le F. prend le cavalier.

19.

B. Le P. reprend le fou pour se reunir à celui de la dame.

N. La T. du roi à la case de son roi.

20.

B. Le R. à la case du cavalier de sa dame.

N. La D. à la quatrieme case de son fou.

21.

B. La D. prend la dame.

N. Le P. reprend la dame.

22.

B. La T. de la dame à la case de son roi.

N. Le R. à la seconde case de son cavalier.

23.

B. Le R. à la seconde case du fou de sa dame.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

24.

B. La T. du roi à la troisieme case de son cavalier.

N. Le C. à la quatrieme case de la tour de son roi.

25.

B. La T. attaquée par le cavalier à la troisieme case du cavalier de sa dame.

N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

26.

B. Le P. de la dame un pas, pour faire ouverture à votre tour & à votre fou.

N. Le P. prend le pion.

27.

B. La T. du roi prend le pion.

N. La T. de la dame à la case de sa dame.

28.

B. La T. de la dame à la case de sa dame.

N. Le C. à la troisième case du fou de son roi.

29.

B. La T. du roi donne échec.

N. Le R. à la case de sa tour.

30.

B. Le F. à la quatrième case de la dame adverse, pour empêcher les pions de l'adversaire d'avancer.

N. Le C. prend le fou.

31.

B. La T. reprend le cavalier.

N. La T. du roi à la case de son fou.

32.

B. La T. de la dame à la seconde case de sa dame.

N. La T. du roi à la quatrième case du fou du roi adverse.

33.

B. La T. de la dame à la seconde case de son roi.

N. Le P. de la dame, un pas.

34.

B. Le P. prend le pion.

N. La T. de la dame reprend le pion.

35.
B. La T. du roi à la deuxième case du roi adverse.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas. S'il soutenait le pion, il perdrait la partie.

36.
B. Une des tours prend le pion.

N. La T. prend la tour.

37.
B. La T. reprend la tour.

N. La T. donne échec à la seconde case du fou du roi adverse.

38.
B. Le R. à la troisième case du fou de sa dame.
N. La T. prend le pion.

39.
B. Le P. de la tour, deux pas. (k)
N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

40.
B. Le P. de la tour, un pas.
N. Le P. du cavalier, un pas.

41.
B. La T. à la case de son roi.
N. Le P. du cavalier, un pas.

42.
B. La T. à la case du cavalier de son roi.
N. La T. donne échec.

43.
B. Le R. à la quatrième case du fou de sa dame.
N. La T. à la troisième case du cavalier du roi adverse.

44.

B. Le P. de la tour, un pas.

N. La T. à la seconde case de son cavalier.

45.

B. Le R. prend le pion.

N. Le P. de la tour, un pas.

46.

B. Le R. à la troisième case du cavalier de la dame adverse.

N. Le P. de la tour, un pas.

47.

B. Le P. de la tour, un pas.

N. La T. prend le pion. (l)

48.

B. La T. prend le pion. (m)

N. La T. à la seconde case de la tour du roi.

N O T E S.

(k) Si, au lieu de pousser ce pion, vous aviez pris le sien avec votre tour, vous auriez perdu la partie, parce que votre roi aurait empêché votre tour de venir fermer le passage au pion de son cavalier.

(l) S'il ne prenait pas votre pion, en prenant le sien il perdrait immédiatement la partie.

(m) Si, au lieu de prendre son pion, vous aviez pris sa tour, vous perdriez la partie.

K

49.

B. Le P. deux pas.

N. Le P. un pas.

50.

B. La T. à la seconde case de la tour de son roi.

N. Le R. à la seconde case de son cavalier.

51.

B. Le P. un pas.

N. Le R. à la troisième case de son cavalier.

52.

B. Le R. à la troisième case du fou de la dame adverse.

N. Le R. à la quatrième case de son cavalier.

53.

B. Le P. un pas.

N. Le R. à la quatrième case du cavalier du roi adverse.

54.

B. Le P. avance.

N. La T. prend le pion, & jouant ensuite son roi sur la tour, il est visible que c'est un refait, parce que son pion vous coutera la tour.

CHAS
GIVRE

PREMIER RENVOI

Du gambit de la dame, au troisième coup des blancs.

3.
B. Le P. du roi, un pas.

N. Le P. du fou du roi, deux pas.

4.
B. Le F. du roi prend le pion.

N. Le P. du roi, un pas.

5.
B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. Le C. du roi à la troisième case de son fou.

6.
B. Le C. de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le P. du fou de la dame, deux pas.

7.
B. Le C. du roi à la seconde case de son roi.

N. Le C. de la dame à la troisième case de son fou.

8.
B. Le R. roque.

N. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

9.
B. Le P. de la dame prend le pion.

N. La D. prend la dame.

10.
B. La T. reprend la dame.

N. Le F. du roi prend le pion.

11.

B. Le C. du roi à la quatrième case de la dame.

N. Le R. à la seconde case.

12.

B. Le C. de la dame à la quatrième case de la tour.

N. Le F. du roi à la troisième case de la dame.

13.

B. Le C. du roi prend le cavalier.

N. Le P. reprend le cavalier.

14.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

15.

B. Le F. de la dame à la seconde case de la dame.

N. Le C. à la quatrième case de la dame.

16.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.

N. Le F. de la dame à la seconde case de la dame.

17.

B. Le R. à la seconde case de son fou.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

18.

B. Le C. à la troisième case du fou de la dame.

N. Le F. de la dame à la troisième case.

19.

B. Le C. prend le cavalier.

N. Le P. reprend le cavalier.

20.

B. Le F. du roi à la seconde case de son roi.
N. La T. de la dame à la case du cavalier
de son roi.

21.

B. Le F. de la dame à sa troisieme case.
N. Le P. du cavalier du roi prend le pion.

22.

B. Le F. prend la tour.
N. Le P. prend le pion du roi, donnant échec.

23.

B. Le R. reprend le pion.
N. La T. prend le fou.

24.

B. Le F. du roi à sa troisieme case.
N. Le R. à sa troisieme case.

25.

B. La T. du roi à la seconde case de la dame.
N. Le P. de la dame donne échec.

26.

B. Le R. à la seconde case de son fou.
N. Le F. de la dame à la quatrieme case du
roi adverse.

27.

B. La T. de la dame à la case de son roi.
N. Le R. à la quatrieme case de la dame.

28.

B. La T. du roi à la seconde case de son roi.
N. La T. à la case de son roi.

29.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.
N. Le F. prend le fou.

^{30.}
B. La T. prend la tour.
N. Le P. prend le pion.

^{31.}
B. Le P. de la tour du roi, un pas.
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

^{32.}
B. La T. du roi à la case de la tour du roi
adverse.
N. Le P. de la dame, un pas.

^{33.}
B. Le R. à sa troisième case.
N. Le F. du roi donne échec à la quatrième
case du fou de sa dame.

^{34.}
B. Le R. à la quatrième case de son fou, étant
la meilleure place.
N. Le P. de la dame, un pas, &c gagne la
partie.

SECOND RENVOI

Du gambit de la dame, au troisième coup des noirs.

^{3.}
B. Le P. du roi, deux pas.
N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

^{4.}
B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

5.
B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

N. Le P. du gambit prend le pion.

6.
B. Le P. de la tour prend le pion.

N. Le P. du fou de la dame reprend le pion.

7.
B. Le F. du roi prend le pion & donne échec.

N. Le F. couvre l'échec.

8.
B. La D. prend le pion.

N. Le F. prend le fou.

9.
B. La D. reprend le fou & donne échec.

N. La D. couvre l'échec.

10.
B. La D. prend la dame.

N. Le C. reprend la dame.

11.
B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le P. du roi, un pas.

12.
B. Le R. à sa seconde case.

N. Le P. du fou du roi, deux pas.

13.
B. Le P. du roi, un pas.

N. Le C. du roi à la seconde case de son roi.

14.
B. Le C. de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le C. du roi à la quatrième case de sa dame.

15.

B. Le C. prend le cavalier.

N. Le P. prend le cavalier.

16.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de sa tour.

N. Le F. prend le fou.

17.

B. La T. prend le fou.

N. Le R. à sa seconde case.

18.

B. Le R. à la troisieme case de son fou.

N. La T. du roi à la case du cavalier de la dame.

19.

B. Le C. à la seconde case de son roi.

N. Le R. à sa troisieme case.

20.

B. La T. du roi à la case de la tour de sa dame.

N. La T. du roi à la seconde case du cavalier de sa dame.

21.

B. La T. de la dame donne échec.

N. Le C. couvre l'écheo.

22.

B. La T. du roi à la quatrieme case de la tour de la dame adverse.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

23.

B. Le C. à la troisieme case du fou de sa dame.

N. La T. de la dame à la case de sa dame.

24.

B. La T. de la dame prend le pion de la tour adverse.

N. La T. prend la tour.

25.

B. La T. reprend, & doit ensuite gagner, ayant un pion de plus.

TROISIEME RENVOI

Sur le gambit de la dame, au quatrieme coup des blancs.

4.

B. Le P. de la dame prend le pion.

N. La D. prend la dame.

5.

B. Le R. reprend la dame.

N. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

6.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

7.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

8.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

N. Le P. de la tour du roi, deux pas.

9.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

N. Le R. roque.

10.

B. Le R. à la seconde case du fou de sa dame.

N. Le F. du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.

11.

B. Le F. prend le fou.

N. Le C. reprend le fou.

12.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

13.

B. Le C. du roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

14.

B. Le F. du roi à la seconde case de son roi.

N. Le C. du roi à la seconde case de son roi.

15.

B. Le C. prend le fou.

N. Le P. reprend le cavalier.

16.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

N. Le C. de la dame à la troisieme case du cavalier de la dame adverse.

17.

B. La T. de la dame à sa seconde case.

N. Le P. de la tour de la dame, un pas.

18.

B. Le P. de la tour de la dame prend le pion.
N. Le P. de la tour de la dame reprend le pion.

19.

B. La T. donne échec.
N. Le R. à la seconde case du cavalier de sa dame.

20.

B. La T. prend la tour.
N. La T. reprend la tour.

21.

B. La T. à la case de sa dame.
N. Le C. de la dame donne échec.

22.

B. Le R. à la case du cavalier de sa dame.
N. Le R. à la troisième case du cavalier de sa dame.

23.

B. Le P. du cavalier du roi, deux pas.
N. Le P. prend le pion.

24.

B. Le P. reprend le pion.
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

25.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.
N. Le C. du roi à la troisième case du fou de sa dame.

26.

B. Le F. à la quatrième case du cavalier de son roi.
N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

27.

B. Le C. à la seconde case de son roi.

N. Le C. du roi à la quatrième case de la tour de sa dame.

28.

B. Le C. prend le cavalier.

N. Le P. reprend le cavalier.

29.

B. Le F. prend le pion.

N. Le R. à la quatrième case du fou de sa dame.

30.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. Le P. de la dame, un pas.

31.

B. Le P. du fou du roi prend le pion.

N. Le C. à la troisième case du cavalier de la dame adverse.

32.

B. Le P. avance une pas.

N. La T. à la case de la tour de sa dame.

33.

B. La T. prend le pion.

N. La T. donne échec.

34.

B. Le R. à la seconde case du fou, n'ayant point d'autre retraite.

N. La T. donne échec & mat, à la case du fou de la dame.

QUATRIEME RENVOI

Sur le gambit de la dame, au septieme coup des blancs.

7.

B. Le F. du roi prend le pion du gambit.

N. Le P. du fou du roi prend le pion.

8.

B. Le P. du fou du roi reprend le pion.

N. Le C. du roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

9.

B. Le C. du roi à la troisieme case de sa tour.

N. La D. donne échec.

10.

B. Le R. à la seconde case de sa dame.

N. Le C. du roi à la troisieme case du roi adverse.

11.

B. La D. à la seconde case de son roi.

N. Le F. de la dame à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

12.

B. La D. à sa troisieme case.

N. Le C. du roi prend le pion.

13.

B. Le C. du roi à sa case.

N. La D. à la case du roi adverse, donnant échec.

14.

B. Le R. se retire.

N. Le F. du roi prend le cavalier, & doit ensuite gagner.

CINQUIEME RENVOI

Du gambit de la dame, au huitieme coup des noirs.

8.

B. La T. reprend le fou.

N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

9.

B. Le C. à la quatrième case du fou de la dame adverse.

N. Le R. roque.

10.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

N. Le C. de la dame à la troisième case de sa tour.

11.

B. Le C. prend le cavalier.

N. Le F. reprend le cavalier.

12.

B. Le P. de la tour prend le pion.

N. Le F. reprend le pion.

13.

B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

N. Le P. du fou du roi prend le pion.

14.

B. Le P. du cavalier de la dame prend le pion.

N. Le F. à la seconde case de sa dame.

15.

B. Le F. de la dame à la quatrième case du cavalier du roi adverse.

N. Le P. prend le pion.

16.

B. Le P. reprend le pion.

N. Le R. à la case de sa tour.

17.

B. Le F. du roi à la troisième case de sa dame.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

18.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.

N. Le P. de la tour prend le fou de la dame.

19.

B. Le P. reprend le pion.

N. Le C. à la quatrième case de sa tour.

20.

B. Le F. à la troisième case du cavalier du roi adverse.

N. Le C. à la quatrième case du fou du roi adverse.

21.

B. La D. à la seconde case de son fou.

N. Le C. prend le fou pour éviter le mat.

22.

B. La D. reprend le cavalier.

N. Le F. à la quatrième case du fou de son roi.

23.

B. La D. donne échec.

N. Le R. se retire.

24.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.

N. Le F. prend le pion.

25.

B. La D. prend le fou.

N. La D. à la troisieme case du fou de son roi.

26.

B. La T. de la dame à la troisieme case de la tour de la dame adverse.

N. La D. prend la dame.

27.

B. La T. de la dame reprend la dame.

N. La T. du roi à la seconde case de son fou.

28.

B. Le R. à sa seconde case.

N. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

29.

B. La T. de la dame à la troisieme case du roi adverse.

N. Le P. de la tour, un pas.

30.

B. La T. prend le pion.

N. Le P. de la tour, un pas.

31.

B. La T. du roi à la case de la tour de sa dame.

N. Le P. de la tour, un pas.

32.

B. La T. à la troisieme case de son roi.

N. La T. du roi à la troisieme case de son fou.

33.

B. Le R. à la troisieme case de sa dame.

N. La T. donne échec.

34.

B. Le R. à sa quatrieme case.

N. La T. prend la tour.

35.

B. Le R. reprend la tour.

N. La T. à la troisieme case de la tour de sa dame.

36.

B. Le R. à la quatrieme case de sa dame.

N. Le R. à la seconde case de son fou.

37.

B. Le R. à la troisieme case du fou de sa dame.

N. La T. donne échec.

38.

B. Le R. à la quatrieme case du cavalier de sa dame.

N. La T. prend le pion.

39.

B. La T. prend le pion.

N. Le R. à sa seconde case.

40.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

41.

B. La T. à la seconde case de la tour de la dame adverse.

N. Le R. à la case de sa dame.

42.

B. Le R. à la quatrieme case du cavalier de la dame adverse.

N. Le P. du cavalier, un pas.

43.

B. Le R. à la troisieme case du fou de la dame adverse.

N. La T. donne échec.

L

44.
B. Le P. couvre l'échec.
N. Le P. prend le pion.

45.
B. Le P. reprend le pion.
N. Le R. à sa case.

46.
B. La T. à la seconde case du cavalier du roi adverse.
N. La T. à la troisième case de sa tour.

47.
B. Le R. à la seconde case du fou de la dame adverse, & gagnera la partie en poussant son pion à dame,

SIXIEME R É N V O I

Du gambit de la dame, au dixieme coup des blancs.

10.
B. Le P. du fou du roi prend le pion.
N. Le C. prend le pion du roi,

11.
B. Le C. reprend le cavalier,
N. La D. donne échec.

12.
B. Le C. à la troisième case du cavalier de son roi.
N. Le F. de la dame à la quatrième case du cavalier du roi adverse.

13.

B. Le F. du roi à la seconde case de son roi.

N. La D. prend le pion de la tour du roi.

14.

B. La T. du roi à la case de son fou.

N. La D. prend le cavalier, & donne échec.

15.

B. Le R. à la seconde case de sa dame.

N. Le C. de la dame à la seconde case de sa
dame.

16.

B. La T. prend la tour.

N. La T. reprend la tour.

17.

B. La D. à la case de son roi.

N. La T. à la seconde case du fou du roi
adverse, & gagne la partie.





ANALYSE
DU
JEU DES ECHECS,
S U P P L E M E N T
A L'EDITION DE 1749.

MANIERE DE JOUER,

Composée de quatre Variantes & de cinq Renvois.

1. 1. 2. 3. 4. 5.

B. Le P. du roi, deux pas.
N. De même.

2. 1. 2. 3. 4. 5.
B. Le F. du roi à la quatrième case du fou
de la dame. (a)
N. De même. (b)

3. 1. 2. 3. 4. 5.
B. Le P. du fou de la dame, un pas.
N. La D. à la seconde case de son roi. (c)

4. 1. 2. 3. 4. 5.
B. Le C. du roi à la troisième case de son
fou. (d)
N. De même. (e)

5. 1. 2. 3. 4. 5.
B. La D. à la seconde case de son roi.
N. Le P. de la dame, un pas. (f)

N O T E S.

(a) C'est la meilleure place que peut occuper le fou du roi, dans les premiers coups d'une partie ; dans ce poste, il bat sur le pion du fou du roi adverse, sur lequel pion se forme généralement toutes les premieres attaques.

(b) Les noirs pouvant jouer de deux autres manieres, nous en formerons deux parties différentes, sous le nom de *variantes cy-après*.

(c) Il vous empêche d'établir deux pions de front, & d'occuper le centre ; il y a sur ce coup, trois autres manieres de jouer pour les noirs, ce qui fera le sujet de deux variantes & d'un renvoi.

(d) Si vous aviez joué ce cavalier à la deuxieme case de votre roi, vous auriez perdu la partie. Sujet d'un renvoi.

(e) S'il avait pris le pion du fou de votre roi, il aurait mal joué. Nouveau sujet d'un renvoi.

(f) S'il avait attaqué le pion du fou de votre roi avec son cavalier, il vous aurait donné le tems d'établir vos pions au centre. Autre sujet d'un renvoi.

6.

B. Le P. de la dame, un pas. (g)

N. Le P. du fou de la dame, un pas. (b)

7.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

N. De même. (i)

8.

B. Le F. de la dame à la troisième case de son roi. (k)

N. Le F. du roi prend le fou. (l)

9.

B. La D. reprend le fou.

N. Le F. de la dame à la troisième case de son roi.

N O T E S.

(g) Si vous aviez poussé ce même pion deux pas, vous auriez pu occuper le centre pour un moment ; mais vous n'auriez jamais pu vous y soutenir : vous le verrez par un renvoi.

(h) S'il avait joué le fou de sa dame à la quatrième case du cavalier de votre roi, il aurait fallu pousser, sur le champ, le pion de la tour de votre roi, un pas ; il ne faut jamais laisser gêner vos pièces par la direction des fous, lorsque vous pouvez faire autrement.

(i) Ces pions ont été joués réciproquement, pour empêcher les fous de venir gêner les cavaliers.

(k) Lorsque le pion de votre dame ne peut pas ôter la direction du fou du roi adverse sur le pion du fou de votre roi, il faut conserver le fou de votre dame, pour le poster à la troisième case de votre roi, cette pièce étant la seule qui puisse s'opposer avec succès au fou du roi adverse.

(l) S'il eût retiré le fou de son roi, au lieu de prendre votre fou, il aurait perdu un tems, lors qu'il s'agit d'échanger des pièces, il faut toujours prendre en premier.

10.

B. Le F. du roi prend le fou.

N. La D. reprend le fou. (*m*)

11.

B. Le C. de la dame à la seconde case de
sa dame.

N. De même.

12.

B. Le R. roque avec sa tour.

N. De même. (*n*)



N O T E S.

(m) Vous pouvez juger de l'utilité du pion de la tour du roi poussé au septieme coup ; car il pourrait présentement attaquer votre dame avec le cavalier de son roi, & ensuite pousser deux pas le pion du fou de son roi, pour le remettre en action. Ces instans sont précieux à saisir, sur-tout dans les parties où l'adversaire vous force de sortir vos cavaliers, devant vos pions.

(n) Cette partie est égale, les blancs ont conservé l'avantage du trait ; celui des deux joueurs qui pourra plutôt remettre en action le pion du fou de son roi, en le poussant deux pas, aura l'avantage de la position.



P R E M I E R R E N V O I,

Commengant sur le troisieme coup des noirs.

3.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou. (a)

4.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le P. du roi prend le pion. (b)

5.

B. Le F. du roi prend le pion du fou du roi.

N. Le R. prend le fou. (c)

6.

B. La D. à la quatrieme case de la tour du roi adverse.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

7.

B. La D. prend le fou du roi, & aura très beau jeu.

N O T E S.

(a) Il joue ce cavalier pour vous empêcher de pousser deux pas le pion de votre dame, S'il jouait le pion du fou de sa dame un pas, en place de ce cavalier, le coup que vous allez jouer subsisterait également.

(b) Il aurait pû parer ce coup, en retirant le fou à la troisième case du cavalier de sa dame ; ce qui fera un supplément à ce renvoi.

(c) S'il ne prend pas votre fou, il faut alors prendre le cavalier de son roi, & pousser le pion du cavalier de votre dame deux pas, en attaquant son fou, & ensuite pousser sur le cavalier de sa dame, pour reprendre le pion avec le pion du fou de votre dame.

S U P P L E M E N T

*Au premier renvoi, sur le quatrieme coup
des noirs.*

4.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le F. du roi à la troisieme case du cavalier de sa dame.

5.

B. Le C. du roi à la seconde case de son roi.

N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

6.

B. La D. à sa troisieme case.

N. Le R. roque.

7.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le P. du roi prend le pion de la dame.

8.

B. Le P. du roi, un pas. (a)

N. Le P. de la dame, deux pas. (b)

9.

B. Le F. du roi à la troisieme case du cavalier de sa dame.

N. Le C. du roi à la quatrieme case du roi adverse.

10.

B. Le P. du fou de la dame prend le pion.

N. Le P. du fou du roi, deux pas. (c)

11.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

N. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi. (d)

N O T E S.

(a) S'il retire sur ce coup le cavalier de son roi, il vous procure le moyen d'établir vos pions au centre.

(b) Il profite de l'instant pour barer le fou de votre roi, & procurer un établissement au cavalier de son roi.

(c) Il pousse ce pion deux pas, pour pouvoir placer le fou de sa dame à la troisième case de son roi.

(d) Dans cette position, les noirs ont aussi beau jeu que les blancs. Il y a, à la vérité, un pion passé & soutenu du côté des blancs ; mais cet avantage est compensé par le poste qu'occupe le cavalier du roi des noirs, qui ne peut être déplacé que par une pièce pour pièce, au quel cas les pions des noirs se réuniraient au centre, en lui donnant également un pion passé ainsi qu'aux blancs.

S E C O N D R E N V O I

Sur le quatrieme coup des blancs.

4.
B. Le C. du roi à la seconde case de son roi. (a)
N. Le F. du roi prend le pion, & donne échec.

5.
B. Le R. prend le fou.
N. La D. à la quatrieme case de son fou, donnant échec.

6.
B. Le P. de la dame, deux pas.
N. La D. prend le fou.

7.
B. Le C. de la dame à la troisieme case de sa tour.
N. La D. à la troisieme case de son roi. (b)

T R O I S I E M E R E N V O I,

Sur le quatrieme coup des blancs.

4.
B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.
N. Le F. du roi prend le pion, & donne échec. (a)

5.
B. Le R. prend le fou.
N. La D. à la quatrieme case de son fou, donnant échec.

N O T E S.

(a) Cette place serait la véritable pour le cavalier, si l'on ne perdait pas un pion sur ce coup, parce qu'il ne gêne point la marche des pions.

(b) Les noirs doivent gagner, ayant l'avantage d'un pion & une bonne position.

(a) Il n'est point désavantageux de ne pouvoir pas roquer lorsque vos pièces peuvent sortir facilement : c'est souvent même un avantage, pourvu que le roi soit en sûreté.

M

6.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. La D. prend le fou.

7.

B. Le C. du roi prend le pion adverse.

N. La D. à la troisieme case de son roi.

8.

B. La D. à la troisieme case du fou de son roi.

N. Le P. de la dame, un pas.

9.

B. Le C. du roi à la troisieme case de sa dame.

N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

10.

B. La T. du roi à la case de son roi.

N. Le R. roque.

11.

B. Le F. de la dame à la quatrieme case du fou de son roi.

N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

12.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le F. de la dame à la seconde case de son cavalier. (b)

N O T E S.

(b) Dans cette position les blancs ont l'avantage, leurs pièces étant mieux sorties & mieux disposées.

QUATRIEME RENVOI.

Au cinquieme coup des noirs.

5.

B. La D. à la seconde case de son roi.

N. Le C. du roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

6.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le P. du roi prend le pion.

7.

B. Le P. du fou de la dame reprend le pion.

N. Le F. du roi donne échec.

8.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou. (a)

N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou. (b)

N O T E S.

(a) S'il prend ce cavalier avec son fou, votre jeu en serait meilleur, parce que ce coup porterait vos pions au centre.

(b) Ici vous pourriez pousser le pion de votre roi un pas, ce qui vous gagnerait deux coups ; mais une fois ce pion poussé, il pourrait proposer d'échanger deux fois de pion, en poussant un pas le pion de sa dame, ainsi que celui du fou de son roi. Votre pion alors resterait seul & séparé. Mais il vaut mieux laisser vos deux pions de front, pour éviter d'ouvrir le jeu.

M ij

9.
B. Le F. du roi à la troisième case de la dame.

N. Le R. roque. (c)

10.

B. Le R. roque.

N. Le P. de la dame, un pas.

11.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

N. De même,

12.

B. Le F. de la dame à la seconde case de la dame. (d)

CINQUIEME RENVOI

Au sixieme coup des blancs.

6.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le P. du roi prend le pion.

7.

B. Le P. du fou de la dame reprend le pion.

N. Le F. du roi donne échec.

8.

B. Le F. de la dame couvre l'échec.

N. Le F. prend le fou.

9.

B. Le C. de la dame reprend le fou.

N. Le P. de la dame, un pas. (e)

N O T E S.

(c) Il roque pour attaquer le pion de votre roi avec sa tour. Il est donc nécessaire de roquer aussi, pour pouvoir le soutenir, en cas d'attaque, avec la tour de votre roi.

(d) Il est évident que les blancs ont l'avantage, ayant trois coups de plus que les noirs, & les pions plus avancés. Il faut seulement s'occuper du côté des blancs, à pouvoir dégager le pion du fou du roi, le plutôt possible. Ce coup décidera entièrement la partie pour les blancs.

(a) Cette partie est absolument égale : vos pions du centre se trouvent rompus. On peut cependant risquer ces sortes de début avec un joueur, auquel on fait avantage.

M ij

PREMIERE VARIANTE,

Sur le second coup des noirs.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.

N. De même.

2.

B. Le F. du roi à la quatrième case du fou de la dame.

N. Le C. du roi à la troisième case de son fou.

3.

B. Le P. de la dame, un pas.

N. Le F. du roi à la quatrième case du fou de la dame.

4.

B. Le C. du roi à la troisième case de son fou. (a)

N. Le P. de la dame, un pas.

5.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. Le R. roque. (b)

6.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

N. Le même. (c)

7.

B. Le R. roque.

N. Le F. de la dame à la troisième case de son roi. (d)

8.

B. Le F. du roi prend le fou.

N. Le P. reprend le fou.

N O T E S.

(a) Quoi qu'il faut éviter de sortir les pièces devant les pions, autant qu'il est possible, je crois ce coup indispensable dans la situation présente, pour conserver l'avantage du trait. Vous pourriez néanmoins sur ce même coup pousser deux pas le pion du fou de votre roi. Cette partie, quoique dangereuse, est très bonne, contre un joueur au quel on ferait avantage.

(b) Si, au lieu de roquer il avait joué le fou de sa dame à la quatrième case du cavalier de votre roi, il aurait fallu jouer votre dame à la troisième case de son cavalier ; ce qui vous procurerait le gain de la partie : mais s'il jouait ce même fou à la troisième case de son roi, il faudrait le prendre avec le votre, & ensuite jouer toujours votre dame à la troisième case de son cavalier.

(c) S'il n'eût pas poussé ce pion, le fou de son roi eût été forcé par les vôtres.

(d) S'il avait joué ce même fou à la quatrième case, du cavalier de votre roi, il aurait fallu pousser le pion de votre dame un pas ; & s'il avait pris le cavalier de votre roi avec son fou, il aurait fallu reprendre avec le pion du cavalier, pour mettre mieux en jeu vos tours, qui alors pourraient attaquer les pions qui couvrent le roi adverse.

9.

B. La D. à la troisieme case de son cavalier. (e)

N. La D. à la case de son fou.

10.

B. Le P. de la dame, un pas.

N. Le P. du roi prend le pion.

11.

B. Le P. du fou de la dame reprend le pion.

N. Le F. de la dame à la troisieme case de son cavalier. (f)

12.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

N. De même.

13.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

N. Le C. du roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

14.

B. Le P. de la tour du roi, un pas. (g)

N. Le C. du roi prend le fou.

15.

B. Le P. du fou du roi reprend le cavalier.

N. Le P. de la tour du roi, un pas. (b)

16.

B. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

N. De même.

17.

B. La T. du roi à la seconde case de son fou.

N. La D. à sa seconde case.

18.

B. La T. de la dame à la case du fou de son roi.

N. Le R. à la seconde case de son cavalier. (i)

N O T E S.

(e) Votre dame attaque deux pions, & il ne peut les soutenir tous deux qu'en jouant sa dame à la case du fou. Cette position subsiste souvent dans les premiers coups d'une partie quelconque, & souvent l'adversaire se trouve dans l'impossibilité de pouvoir soutenir les deux pions à la fois.

(f) S'il avait joué ce fou à la quatrième case du cavalier de votre dame, il aurait fallu soutenir le pion de votre roi avec votre dame.

(g) Des pions doublés, qui ne sont point séparés, ont la même valeur que les autres; quelquefois, même, c'est un avantage.

(h) Il joue ce pion pour empêcher votre cavalier de venir attaquer le pion de son roi. Il aurait été forcé de le défendre avec sa tour, ce qui vous aurait donné le tems de doubler vos tours sur la colonne du fou de votre roi. Il est bon d'observer, que presque dans tous les cas, celui qui peut se rendre maître d'une ouverture avec ses tours doublées, a toujours l'avantage. C'est donc à l'adversaire de ne jamais céder ces sortes de passages.

(i) Dans cette position les blancs doivent s'occuper à faire pousser un pas le pion du roi adverse, pour pouvoir placer un cavalier à la quatrième case du fou du même roi, soutenu par deux pions; ce qui devrait décider la partie en faveur des blancs. Les noirs doivent donc chercher le moyen de doubler les deux tours en opposition, & de pousser le pion du fou de la dame deux pas, pour le remettre en action.

SECONDE VARIANTE,

Sur le second coup des noirs.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.

N. De même.

2.

B. Le F. du roi à la quatrième case du fou de la dame.

N. Le P. du fou de la dame, un pas. (a)

3.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le P. du roi prend le pion. (b) ~~ca~~

4.

B. La D. reprend le pion.

N. Le P. de la dame, un pas. (c)

5.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le F. de la dame à la troisième case de son roi. (d)

6.

B. Le F. du roi prend le fou.

N. Le P. du fou du roi reprend le fou.

7.

B. Le P. du fou de la dame, deux pas.

N. Le P. de la dame, un pas. (e) ~~ca~~

8.

B. Le P. du fou de la dame prend le pion.

N. Le P. du roi reprend le pion. (f)

N O T E S.

(a) Il se prepare à pousser le pion de sa dame deux pas, pour ôter la direction du fou de votre roi, occuper le centre avec ses pions, & regagner sur vous l'avantage du trait.

(b) Il aurait pu en suivant son projet pousser le pion de sa dame deux pas; ce qui fera le sujet d'un renvoi.

(c) S'il avait joué le cavalier de son roi à la troisieme case de son fou, il aurait fallu attaquer ce cavalier avec le pion de votre roi, & par ce coup vous auriez gagné plusieurs traits.

(d) Ne pouvant pas ôter la direction du fou de votre roi avec le pion de sa dame, il oppose le fou de sa dame au fou de votre roi. Si, au lieu de ce coup, il avait poussé deux pas le pion du fou de son roi, il aurait fallu pousser le pion de votre roi.

(e) Il joue ce coup pour rompre vos pions du centre, ou pour pouvoir s'y établir lui-même en force du côté de sa dame. Il aurait mal joué, de pousser sur votre dame le pion du fou de la sienne. Sujet d'un renvoi.

(f) Il jouerait mal de reprendre avec le pion du fou de sa dame, ses pièces se trouveraient refermées, & occuperaient moins de terrain que les vôtres.

9.

B. Le P. du roi, un pas.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

10.

B. La D. à la seconde case du fou de son roi. (g)

N. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

11.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

N. Le P. de la dame, un pas. (b)

12.

B. Le R. roque.

N. La D. à sa quatrieme case.

13.

B. La T. du roi à la case de sa dame. (s)

N. Le R. roque. (k)

14.

B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

N. Le C. du roi à la troisieme case de sa tour.

15.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de sa tour.

N. Le F. du roi à la seconde case de son roi.

16.

B. Le F. de la dame à la seconde case du cavalier de sa dame. (l)



N O T E S.

(g) Ce serait mal joué de donner échec avec votre dame: il ne faut jamais l'éloigner du centre, mais au contraire la maintenir sous vos pions, surtout dans le commencement d'une partie.

(h) S'il avait poussé le pion du fou de sa dame il aurait très mal joué: nous ferons voir, par un renvoi sur ce coup, combien, dans un groupe de pions, il importe de pousser en avant celui qui est en tête.

(i) Ce coup est très important, pour l'empêcher de pousser le pion du fou de sa dame, qui lui donnerait deux pions de front sur votre terrain, & lui procurerait une sortie avantageuse pour le fou de son roi.

(k) S'il avait poussé le pion du cavalier de sa dame deux pas, vous auriez gagné un pion en attaquant sa dame avec le cavalier de la vôtre.

(l) Cette partie est très égale. La position de l'un est aussi bonne que celle de l'autre; les deux fous sont gênés réciproquement, & les tours sont libres.

PREMIER RENVOI.

De cette seconde variante, sur le troisieme coup des noirs.

3.
B. Le P. de la dame, deux pas.
N. De même.

4.
B. Le P. du roi prend le pion.
N. Le P. du fou de la dame reprend le pion.

5.
B. Le F. du roi donne échec. (a)
N. Le F. couvre l'échec.

6.
B. Le F. du roi prend le fou.
N. Le C. de la dame reprend le fou.

7.
B. Le P. de la dame prend le pion.
N. Le C. de la dame reprend le pion.

8.
B. La D. à la seconde case de son roi.
N. De même. (b)

9.
B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.
N. Le R. roque.

10.
B. Le F. de la dame à la quatrieme case du fou de son roi.
N. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

11.
B. Le R. roque. (c)

N O T E S.

(a) Si, au lieu de donner l'échec, vous aviez retiré ce fou à la troisième case de votre dame, vous auriez perdu l'avantage du trait, ainsi que celui de la position, parce qu'il se serait emparé du centre, en poussant le pion de son roi.

(b) S'il avait soutenu ce cavalier de toute autre manière, il l'aurait perdu, en poussant immédiatement deux pas le pion du fou de votre roi.

(c) Dans cette position, les blancs doivent s'occuper principalement de deux choses : la première, de conserver le fou de la dame, qui, par sa direction, gêne le roi adverse : la seconde, d'attaquer le pion de la dame, qui, étant séparé des autres pions, ne peut plus être soutenu que par des pièces. Il est toujours avantageux d'attaquer un pion séparé, ne fut-ce que pour occuper les pièces de votre adversaire.

SECOND RENVOI

*De la seconde variante, sur le septieme coup
des noirs.*

7.

B. Le P. du fou de la dame, deux pas.

N. Le P. du fou de la dame, un pas. (a)

8.

B. La D. à sa troisieme case.

N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

9.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

N. De même.

10.

B. Le P. de la tour de la dame, un pas. (b)

N. Le F. du roi à la seconde case de son roi.

11.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

N. Le R. roque.

12.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas. (c)

N. Le C. de la dame à la quatrieme case de sa tour. (d)

13.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

N. Le C. de la dame à la troisieme case du cavalier de la dame adverse.

N O T E S.

(a) Ce coup décide le gain de la partie. Il ne faut plus lui laisser l'occasion de pousser le pion de sa dame. Si vous pouvez y parvenir, le fou de son roi restera enfermé, & vos pièces occuperont beaucoup plus de terrain que celles de votre adversaire.

(b) Ce coup est essentiel, parce qu'il aurait attaqué votre dame avec le cavalier de la fin-
enne, ce qui lui aurait donné une pièce de plus sur la quatrième case de sa dame, pour pouvoir ensuite pousser le pion de sa dame, & par ce moyen dégager ses pièces.

(c) Si vous aviez sorti le fou de votre dame à la troisième case de son roi, il aurait joué le cavalier de son roi à sa cinquième case pour prendre votre fou, ce qui aurait mis en liberté le fou de son roi : d'ailleurs, il est avantageux de conserver un fou de même couleur que celui de l'adversaire, autant qu'il est possible. Les directions des fous sont à craindre, presque dans tous les cas, & l'on ne peut bien s'en garantir qu'en opposant les fous aux fous.

(d) Il joue ce cavalier pour l'échanger contre votre fou,

N

14.

B. La T. de la dame à la case de sa dame.

N. Le C. du roi à la quatrième case du cavalier du roi adverse.

15.

B. Le F. de la dame à la case du cavalier de son roi. (e)

N. Le P. de la tour de la dame, un pas. (f)

16.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

N. Le C. du roi à la troisième case de son fou.

17.

B. Le F. de la dame à la troisième case de son roi.

N. Le C. du roi à la quatrième case de sa tour.

18.

B. Le C. de la dame à la seconde case de son roi.

N. Le C. de la dame à la quatrième case de sa tour. (g)

19.

B. Le R. roque. (b)



N O T E S.

(e) Toutes ces marches ne sont pas à craindre; elles ne rompent point votre centre, & vous ferez retirer ces mêmes cavaliers, quand vous jugerez à-propos; ce qui peut vous prouver que les véritables attaques ne subsistent qu'avec plusieurs pièces reunies, & bien rarement avec une ou deux.

(f) Il joue ce coup pour empêcher le cavalier de votre dame de venir attaquer le pion de la fienne.

(g) Au lieu de jouer ce cavalier, il aurait pu le soutenir en jouant sa dame à la troisieme case de son cavalier, alors vous auriez poussé le pion du cavalier de votre roi.

(b) Dans cette position les blancs doivent gagner, s'ils peuvent empêcher le pion de la dame adverse d'avancer, en ne se pressant point de pousser les pions de la droite, que le roi ne soit à portée de les soutenir.

N ij

TROISIEME RENVOI,

De la seconde variante, sur l'onzieme coup des noirs.

11.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

12.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

N. Le F. du roi donne échec.

13.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou. (a)

N. Le C. du roi à la seconde case de son roi.

14.

B. Le R. roque avec sa tour.

N. Le C. du roi à la quatrieme case de son fou. (b)

15.

B. La F. de la dame à la case de sa dame. (c)

N. Le C. du roi prend le fou.

16.

B. La D. reprend le cavalier.

N. Le C. de la dame à la seconde case de son roi.

17.

B. Le R. à la case de sa tour. (d)

N. Le F. du roi prend le cavalier. (e)

18.

B. Le P. du cavalier de la dame reprend le fou.

N. Le R. roque. (f)

N O T E S.

(a) S'il prend votre cavalier, le pion de sa dame doit incessamment vous appartenir, parce qu'il ne peut être soutenu par aucun autre pion, & que vous pouvez l'attaquer par toutes vos pièces.

(b) Il joue ce cavalier pour se débarrasser de votre fou, & se procurer par la suite une direction du fou de son roi, sur votre dame & sur votre roi ; ce qui serait fort à craindre.

(c) Vous jouez cette tour pour l'obliger à soutenir le pion de sa dame, ou à prendre le cavalier de la votre.

(d) Vous auriez pu prendre le pion de sa dame avec votre cavalier, & jouer ensuite votre dame à la quatrième case, de votre roi, pour forcer son cavalier ; mais il aurait dégagé sa dame par échec, ainsi ce coup est nécessaire.

(e) Ne pouvant plus soutenir le pion de sa dame, il se trouve obligé de prendre votre cavalier pour conserver ce même pion.

(f) Dans cette position, les blancs doivent gagner : il s'agit seulement de ne pas laisser remettre en action le pion de la dame adverse, & de soutenir le centre sans se presser d'avancer vos pions.

TROISIEME VARIANTE,

Sur le troisieme coup des noirs.

1.
B. Le P. du roi, deux pas.
N. De même.
2.
B. Le F. du roi à la quatrieme case du fou de la dame.
N. De même.
3.
B. Le P. du fou de la dame, un pas.
N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.
4.
B. Le P. de la dame, deux pas. (a)
N. Le P. du roi prend le pion.
5.
B. Le P. du fou de la dame reprend le pion. (b)
N. Le F. du roi donne échec. (c)
6.
B. Le F. de la dame couvre l'échec.
N. Le F. du roi prend le fou.
7.
B. Le C. de la dame reprend le fou.
N. Le P. de la dame, deux pas. (d)
8.
B. Le P. du roi prend le pion.
N. Le C. du roi reprend le pion.

N O T E S.

(a) Vous pourriez ne pousser ce pion qu'un pas; mais alors votre position ferait la même, que celle indiquée dans la première variante.

(b) Vous pourriez, au lieu de prendre, pousser le pion du roi un pas; ce qui ferait un très bon coup contre un joueur au quel on ferait avantage. Sujet d'un renvoi.

(c) La première partie de l'ancienne édition prouve, qu'en retirant ce fou à la troisième case du cavalier de la dame, on donne liberté à son adversaire d'établir ses pions au centre.

(d) S'il n'avait pas joué ce coup, il vous aurait donné le temps d'occuper le centre avec vos pions. L'avantage qui en résulte est suffisamment prouvé dans l'ancienne édition, comme dans celle-ci.

N iv

9.

B. Le D. à la troisieme case de son cavalier. (e)

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

10.

B. Le C. du roi à la seconde case de son roi.

N. Le R. roque.

11.

B. Le R. roque avec sa tour.

N. Le C. du roi à la troisieme case du cavalier de sa dame. (f)

12.

B. Le F. du roi à la troisieme case de sa dame.

N. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

13.

B. La D. à la seconde case de son fou.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

14.

B. Le P. du fou du roi, deux pas. (g)

N. De même. (h)

15.

B. Le C. de la dame à la troisieme case du fou de son roi.

N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

16.

B. Le C. de la dame à la quatrieme case du roi adverse.

N. Le C. de la dame à la troisieme case du fou de son roi. (i)

N O T E S.

(e) Vous pourriez donner échec avec votre dame à la seconde case de votre roi ; mais ce coup lui donnerait le moyen de fortir le fou de sa dame. D'ailleurs, il faut toujours éviter de placer sa dame sur la même ligne de son roi, lorsque cette ligne est ouverte, & garnie de pions.

(f) Il joue ce cavalier pour pouvoir sortir le fou de sa dame, ou pour se defaire du fou de votre roi.

(g) Vous poussez ce pion pour rompre les pions qui couvrent son roi.

(h) Ayant poussé le pion du fou de son roi deux pas, il faut chercher à poster un de vos cavaliers à la quatrième case du roi adverse. Dans ce poste, il ne peut être dérangé par aucune pièce, qu'il ne soit pris, & alors vous réunissez vos pions au centre.

(i) Il ne veut pas réunir vos pions en prenant votre cavalier.

17.

B. La T. de la dame à la case de la dame.

N. Le C. du roi à la quatrième case de la dame.

18.

B. La D. à la seconde case. (k)

N. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

19.

B. Le C. du roi à la troisième case du fou de la dame. (l)

R E N V O I

De cette troisième variante, sur le cinquième coup des blancs.

5.

B. Le P. du roi, un pas.

N. La D. à la seconde case de son roi. (a)

6.

B. Le P. du fou de la dame prend le pion.

N. Le F. du roi donne échec.

7.

B. Le F. de la dame à la seconde case de la dame. (b)

N. Le F. du roi prend le fou.

8.

B. Le C. de la dame reprend le fou.

N. Le P. de la dame, un pas. (c)

N O T E S.

(k) Ce coup est nécessaire pour empêcher son cavalier de venir à la troisième case de votre roi.

(l) Dans ces positions réciproques, je donnerais la préférence aux blancs, en raison du poste qu'occupe le cavalier de la dame. Cependant, je ne crois pas que cet avantage soit assez considérable pour décider la partie. C'est aux noirs à ne pas prendre le cavalier avant que d'avoir préalablement détruit un des pions qui soutient le cavalier ; ce qui peut avoir lieu en échangeant le pion du fou de sa dame, contre le pion de la dame, & alors les deux jeux seront égaux.

(a) S'il avait retiré son cavalier, ce seul coup aurait pu vous procurer le gain de la partie.

(b) Vous pourriez couvrir cet échec du cavalier de votre dame, en le portant à la troisième case de son fou ; & s'il jouait ensuite le cavalier de son roi à la quatrième case de votre roi, vous trouveriez le moyen de soutenir votre centre. Dans cette position, le meilleur coup qu'il pourrait jouer, serait de pousser deux pas le pion de sa dame.

(c) S'il avait poussé ce pion deux pas, votre centre se fut trouvé en sûreté.

9.

B. La D. à la seconde case de son roi. (d)

N. Le P. de la dame prend le pion.

10.

B. Le P. de la dame reprend le pion.

N. Le C. du roi à la seconde case de sa dame.

11.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le P. du fou du roi, un pas.

12.

B. Le C. du roi à la troisième case de son fou.

N. Le P. du fou du roi prend le pion. (e)

QUATRIEME VARIANTE,

Au troisième coup des noirs.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.

N. De même.

2.

B. Le F. du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

N. De même.

3.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. La D. à la troisième case du fou de son roi. (a) ➡

4.

B. Le C. du roi à la troisième case de son fou. (b)

N. Le C. de la dame à la troisième case de son fou. (c) ➡

N O T E S.

(d) Si vous aviez poussé deux pas le pion du fou de votre roi, il aurait pu rompre vos pions, en poussant deux pas le pion du fou de sa dame.

(e) On peut voir par ces coups, que les noirs ayant joué tous les coups avec justesse, sont parvenus, à rompre les pions du centre des blancs. Par ce renvoi, mon but est de prouver, combien, lorsqu'on a deux pions de front au centre, il est dangereux d'en pousser un, avant que l'adversaire ait proposé d'échanger un des pions, qui peut servir à les rompre. Si, au lieu d'avoir poussé seulement un pas le pion de sa dame, ainsi que celui de son fou, &c qu'il eût poussé deux pas l'un des deux, votre centre fut resté en sûreté.

(a) Comme il pourrait au lieu de ce coup jouer sa dame, à la quatrième case de la tour de votre roi, nous en ferons le sujet d'un renvoi.

(b) Il vous force à sortir le cavalier de votre roi devant votre pion; mais il faudra, après les premiers coups, vous occuper des moyens de le remettre en action. Vous auriez pu parer son coup avec votre dame; mais elle est mieux à sa case, parce que dans cette place, elle vous sert à pouvoir pousser en force le pion de cette même dame sur le fou de son roi.

(c) Il joue ce cavalier pour vous empêcher de pousser deux pas le pion de votre dame: cependant ce coup peut se hasarder. Sujet d'un renvoi.

5.
B. Le P. du cavalier de la dame, deux pas. (d)
N. Le F. du roi à la troisieme case du cavalier de sa dame.

6.
B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.
N. Le P. de la tour de la dame, un pas. (e)

7.
B. Le P. de la dame, un pas.
N. De même.

8.
B. Le P. de la tour du roi, un pas.
N. De même.

9.
B. La D. à la seconde case de son roi.
N. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi. (f)

10.
B. Le C. de la dame à la troisieme case de sa tour.
N. Le C. du roi à la seconde case de son roi.

11.
B. Le F. du roi prend le fou.
N. La D. reprend le fou. (g)

12.
B. Le C. de la dame à la quatrieme case de son fou.
N. Le R. roque avec sa tour. (h)

13.
B. Le C. de la dame prend le fou.
N. Le P. du fou de la dame prend le cavalier.

N O T E S.

(d) Il n'est pas toujours avantageux de pousser les pions des ailes, & il ne faut pas s'y livrer légèrement.

(e) S'il avait poussé ce pion deux pas, il aurait fallu pousser le vôtre sur son cavalier, selon la règle prescrite, d'avancer toujours le pion attaqué.

(f) Ne pouvant parvenir à ôter la direction du fou de votre roi par ses propres pions, il se sert du fou de sa dame pour remplir cet objet.

(g) Il pourrait reprendre ce fou du pion, & ce ne serait point mal joué.

(h) S'il avait roqué du côté de sa dame, il vous aurait donné l'avantage de la position.

14.

B. Le F. de la dame à la troisième case de son roi.

N. Le C. du roi à la case du fou de sa dame.

15.

B. Le R. roque avec sa tour.

N. Le P. du fou du roi, deux pas.

16.

B. Le P. du roi prend le pion. (i)

N. La D. reprend le pion. (k)

PREMIER RENVOI,

De cette quatrième variante, sur le troisième coup des noirs.

3.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. La D. à la quatrième case de la tour du roi adverse.

4.

B. La D. à la seconde case de son roi.

N. Le C. du roi à la troisième case de son fou.

5.

B. Le P. de la dame, un pas.

N. Le C. du roi à la quatrième case du cavalier du roi adverse.

6.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas. (a)

N. La D. à la troisième case du fou de son roi. (b)

N O T E 8.

(7) Si vous n'aviez pas pris ce pion, il l'aurait encor avancé un pas sur votre fou qu'il aurait déposé; ce qui lui aurait facilité le moyen d'attaquer, avec ses pions, le côté de votre roi.

(k) Dans la position présente, les blancs doivent s'occuper à échanger le pion du fou du roi, contre celui du roi adverse, & alors l'avantage sera du côté des blancs.

(a) On pourrait jouer sur ce coup le cavalier du roi à la troisième case de son fou.

(b) Si, au lieu de retirer la dame, il avait pris le pion du fou de votre roi, en donnant échec, il aurait fallu prendre son fou avec votre dame, & vous auriez gagné une pièce.

O

7.

B. Le C. du roi à la troisieme case de sa
tour. (c)

N. Le P. de la dame, un pas.

8.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. Le C. du roi à la troisieme case du roi
adverse. (d)

9.

B. Le F. de la dame prend le cavalier.

N. Le F. du roi prend le fou.

10.

B. La D. prend le fou du roi.

N. Le F. de la dame prend le cavalier.

11.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa
dame.

N. De même. (e)



N O T E S.

(c) Quoique la troisieme case des tours, ne soit pas la meilleure sortie des cavaliers, elle devient néanmoins nécessaire dans cette position.

(d) S'il avait retiré ce cavalier, il aurait fallu jouer le vôtre qui est attaqué, à la seconde case de son fou, & jouer ensuite le fou de votre dame à la troisieme case de votre roi, pour vous defaire du fou de son roi.

(e) Il est évident que les blancs ont plusieurs coups sur les noirs : la raison est, que les noirs ont sorti la dame trop tôt, & que dans la situation présente, elle n'occupe pas encor la case où elle devrait être.



AUTRE MANIERE DE JOUER.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.

N. Le P. du fou de la dame, deux pas. (a)

2.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le C. de la dame à la troisième case de son fou. (b)

3.

B. Le C. du roi à la troisième case de son fou.

N. Le P. du roi, un pas.

4.

B. Le P. du fou de la dame, un pas. (c)

N. Le P. de la dame, deux pas.

5.

B. Le P. du roi, un pas.

N. Le P. du fou du roi, deux pas. (d)

N O T E S.

(a) Cette maniere d'ouvrir le jeu, lorsqu'on n'a pas le trait, est absolument défensive, sans toutefois être la meilleure, surtout si l'on fait avantage ; mais elle est très bonne pour pouvoir apprécier les forces d'un adversaire, dont on ne connaît pas le jeu.

(b) Il aurait pu sur ce coup vous forcer à jouer le gambit, en poussant deux pas le pion de son roi ; lequel pion vous n'auriez pu prendre sans vous exposer à recevoir de sa dame un échec, qui lui aurait procuré le gain de la partie.

(c) Vous auriez pu pousser deux pas le pion de votre dame pour l'échanger contre celui du fou de sa dame : ce coup peut se jouer, & ne serait point mauvais, mais en ce cas il faudrait conserver le fou de votre dame pour pouvoir s'opposer au besoin au fou de son roi, qui pouvant venir occuper la quatrième case du fou de sa dame, vous empêcherait de roquer à votre droite & générerait toutes vos pièces.

(d) Il aurait pu, au lieu de ce coup, pousser un pas le pion de sa dame : alors il aurait fallu prendre son pion avec le vôtre, pour l'empêcher d'établir la même position du côté de sa dame, laquelle précisément se trouve du côté de votre roi.

6.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le C. du roi à la troisieme case de sa tour. (e)

7.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

N. La D. à la troisieme case de son cavalier. (f)

8.

B. La D. à sa seconde case.

N. Le C. du roi à la seconde case de son fou. (g)

9.

B. Le P. de la dame prend le pion du fou. (h)

N. Le F. du roi reprend le pion.

10.

B. Le F. de la dame prend le fou.

N. La D. reprend le fou.

11.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de sa tour. (i)

N. Le P. du cavalier du roi, deux pas. (k)

(e) Il aurait mal joué de prendre le pion de votre dame, parce que cela faciliterait la sortie du cavalier de votre dame. De même que vous joueriez mal en prenant son pion avec le votre, parce que cela procurerait une place importante au fou de son roi.

(f) Il attaque le pion du cavalier de votre dame dans le dessein de vous le faire pousser un pas ; mais il vaut mieux le soutenir, parce que si vous l'avanciez, il pourrait, en avançant deux pas le pion de la tour de sa dame, former avec succès son attaque à votre gauche.

(g) Si avec ce cavalier il avait attaqué le fou de votre dame, il n'aurait pas fallu lui laisser faire, pièce pour pièce ; vous auriez dû alors retirer votre fou, & forcer ensuite son cavalier à la retraite.

(h) Le cavalier de votre dame ne pouvant sortir sans être en risque de doubler un pion, ou d'avoir votre dame forcée, il faut absolument vous défendre du fou de son roi.

(i) Vous jouez ce cavalier pour qu'il vienne joindre celui de votre roi à la quatrième case de votre dame. Ce poste, dans la position présente, est le plus avantageux qu'il puisse occuper. En général, lorsqu'on a deux cavaliers, il est très essentiel, d'établir entre eux une communication réciproque, & de les poster sur des cases, où les pions de l'adversaire ne peuvent ni les attaquer, ni les forcer à la retraite.

(k) Il pousse ce pion pour rompre votre centre, & vous joueriez mal de prendre son pion.

12.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.

N. Le P. de la tour du roi, deux pas. (l)

13.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.

N. Le P. du cavalier du roi prend le pion du fou. (m)

14.

B. Le P. du cavalier du roi reprend le pion.

N. La T. du roi à la case de son cavalier. (n)

15.

B. Le C. du roi à sa cinquieme case.

N. Le C. du roi à la troisieme case de la tour. (o)

16.

B. Le C. de la dame à la seconde case de son fou.

N. Le C. du roi à sa cinquieme case.

17.

B. Le C. de la dame à la quatrieme case de sa dame. (p)

N. Le R. à sa seconde case.

N O T E S.

(l) Il pousse ce pion à dessein de faire une ouverture à la tour de son roi, & si vous lui donniez le tems de le pousser encor un pas, il pourrait forcer & rompre la queue des vôtres.

(m) Le cavalier de votre roi, pouvant se poster à sa cinquieme case, soutenu par deux pions, prend votre pion, pour procurer au cavalier de son roi, un poste semblable.

(n) Il joue cette tour pour s'emparer de la ligne, & c'est ici un exemple des cas où l'on peut sacrifier une tour pour une autre pièce. Je suppose que vous ne fermiez point cette ligne avec votre cavalier ; il porterait sa tour à la quatrieme case du cavalier de votre roi ; appuyée & soutenue de deux pions, elle ne pourrait être prise qu'en réunissant ses pions.

(o) Il joue ce cavalier dans le dessein de lui faire occuper un poste semblable à celui qu'occupe le vôtre.

(p) Par ce coup, vous ôtez la direction de sa dame, & vos deux cavaliers se trouvent réunis pour attaquer & prendre le pion de son roi.

18.

B. Le F. du roi à la seconde case de son roi.

N. Le F. de la dame à la seconde case de sa dame.

19.

B. Le R. roque avec sa tour. (q)

N. La T. de la dame à la case de son fou.

20.

B. La T. de la dame à la case de son fou. (r)



N O T E S.

(q) Il serait dangereux de roquer à votre gauche, parce qu'il pourrait aisément former l'attaque sur votre roi. Il faut d'ailleurs, dans cette position, que votre roi vienne occuper la troisième case de son cavalier pour contenir celui du roi adverse, & en même tems soutenir vos pions.

(r) Ce coup est nécessaire pour l'empêcher de se rendre maître de la ligne en prenant votre cavalier pour le sien. Cette position lui ferait gagner la partie : il faut toujours opposer les tours à celles de l'adversaire, & ne jamais lui céder les ouvertures. Dans cette situation, les deux parties sont à peu près égales. Les blancs néanmoins ont une sorte d'avantage, en ce qu'ils ont un pion avancé sur le terrain des noirs.



GAMBIT DE SALVIO.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.

N. De même.

2.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le P. du roi prend le pion.

3.

B. Le C. du roi à la troisième case de son fou.

N. Le C. du roi, deux pas.

4.

B. Le F. du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

5.

B. Le C. du roi à la quatrième case du roi adverse.

N. La D. donne échec.

6.

B. Le R. à la case de son fou.

N. Le C. du roi à la troisième case de son fou. (a)

7.

B. La D. à la case de son roi. (b) ♖

N. La D. prend la dame. (c) ♜

8.

B. Le R. prend la dame.

N. Le C. prend le pion du roi. (d) ♖

9.

B. Le F. du roi prend le pion & donne échec.

N. Le R. à sa seconde case. (e)

N O T E S.

(a) Le docteur Salvio, dans son traité imprimé à Naples en 1723, nous indique cette défense du gambit ; mais sans approfondir aucune combinaison, la multiplicité des coups qui naissent & se succèdent à chaque instant dans cette partie, peuvent avoir été pour lui un obstacle d'analyse & de calcul.

(b) On peut jouer ce coup de différentes manières ; cependant, il n'y a que deux manières qu'on puisse hasarder : la première serait de prendre le pion avec le fou, & donner échec ; la seconde ce serait de jouer le pion de la dame deux pas. Sujet de deux renvois.

(c) S'il avait poussé le pion du cavalier de son roi, au lieu de prendre votre dame, il aurait fallu prendre alors le pion du fou de son roi, en donnant échec, & jouer ensuite votre cavalier à la troisième case du fou de votre roi.

(d) S'il eût poussé le pion de la dame un pas, au lieu de prendre votre pion avec son cavalier, il aurait fallu alors prendre le pion du fou de son roi avec votre cavalier, & sacrifier vos deux pièces pour deux pions & un tour. Sujet d'un renvoi.

(e) S'il avait joué son roi à la case de la dame, il aurait fallu retirer le fou de votre roi, pour donner le double échec avec votre cavalier, ou pour lui faire perdre un tems.

10.

B. Le F. du roi à la troisieme case du cavalier de sa dame. (*f*)

N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou. (*g*)

11.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le P. de la dame, un pas. (*b*)

12.

B. Le C. du roi à la troisieme case de sa dame.

N. Le P. du roi, ou du gambit, un pas. (*i*)

13.

B. Le P. du cavalier du roi prend le pion.

N. Le P. reprend le pion.

14.

B. Le R. à la seconde case de son fou.

N. Le F. de la dame à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

15.

B. Le F. de la dame à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

16.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

N. La T. de la dame à la case de son roi. (*k*)

N O T E S.

(f) Dans cette position, vous devez gagner ou un pion, ou l'échange de la tour de son roi pour votre cavalier.

(g) S'il avait poussé le pion de sa dame un pas, il aurait fallu attaquer sa tour avec votre cavalier, & prendre ensuite le pion de sa dame avec le même cavalier, en laissant sa tour en prise par le fou de votre roi.

(h) Ce serait mal joué que d'attaquer sa tour avec votre cavalier, parce qu'il n'aurait aucune retraite & finirait par être forcé.

(i) Il pousse ce pion, ne pouvant plus le soutenir. Il faut le prendre sans hésiter, parce que tout pion séparé, & avancé sur votre terrain, doit être perdu.

(k) Dans cette position, les blancs ont certainement l'avantage, leurs pièces étant mieux disposées : cependant, cette manière de jouer le gambit, n'est pas avantageuse contre un joueur au quel on donnerait une pièce ; quoique cette partie soit très bonne en jouant but à but.

PREMIER RENVOI

*Des gambits, sur le septième coup des blancs, avec
une variante sur le septième coup des noirs.*

7.

B. Le F. du roi donne échec en prenant le
pion.

N. Le R. à la seconde case. (a)

8.

B. Le F. du roi à la troisième case du cavalier
de la dame. (b)

N. Le P. de la dame, un pas. (c)

9.

B. Le C. du roi à la troisième case de la
dame. (d')

N. Le C. du roi à la quatrième case de la
tour.

10.

B. La D. à la case de son roi.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas. (e)

(a) Salvio fait retirer le roi à la case de sa dame, mais d'après plusieurs combinaisons : je crois que le roi est mieux joué à sa deuxième case. Cependant, pour qu'on puisse mieux juger de ce coup, je le ferai jouer de l'une & de l'autre manière, en ajoutant une variante sur le septième coup des noirs.

(b) Vous êtes forcé de retirer ce fou, pour éviter la perte d'une pièce.

(c) S'il avait pris le pion de votre roi avec son cavalier, vous auriez dû jouer votre dame à la case de votre roi, pour proposer dame pour dame ; ce qui remettrait votre jeu en état de défense. Mais, au lieu de pousser ce pion, s'il avait joué son cavalier à la quatrième case de la tour de son roi, il aurait fallu prendre le pion du cavalier de son roi avec votre dame, lui laisser donner ensuite l'échec double, prendre son cavalier avec votre pion, & sacrifier votre tour, alors votre position serait très bonne.

(d) C'est une mauvaise retraite pour votre cavalier ; mais si vous aviez attaqué sa tour, votre pièce aurait été forcée : c'est le roi adverse, joué à sa deuxième case, au septième coup, qui vous jette dans cette position embarrassante.

(e) S'il avait donné l'échec double avec son cavalier, vous auriez gagné une pièce en retirant votre roi ; & dans le cas qu'il eût fait dame pour dame, vous auriez mis fin à son attaque.

11.

B. Le R. à la case de son cavalier. (f)

N. Le F. du roi à la seconde case de son cavalier. (g)

12.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. La D. à la quatrième case du cavalier de son roi.

13.

B. Le F. du roi à la case de sa dame.

N. Le F. de la dame à la quatrième case du cavalier du roi adverse.

14.

B. Le F. du roi prend le fou.

N. La D. reprend le fou.

15.

B. Le P. de la tour du roi, un pas. (b)

N. La D. à la troisième case du cavalier de son roi.

16.

B. La D. à la seconde case de son roi. (i)

N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

17.

B. Le C. du roi à la case de son roi. (k)



N O T E S.

(f) Ce coup est essentiel pour dégager la tour de votre roi.

(g) Si vous preniez son pion avec le votre, il vous donnerait dans l'instant échec, & mat.

(h) Il vaut mieux pousser ce pion que de prendre, parce qu'il établirait sur votre terrain le cavalier de son roi.

(i) Il n'y a pas d'autre moyen pour procurer une sortie aux pièces de votre gauche, que d'amener le cavalier de votre roi à la troisième case de son fou.

(k) Dans cette position les noirs ont l'avantage: cependant la partie n'est pas sans ressource pour les blancs, parce qu'ils peuvent parvenir à occuper le centre avec leurs pions.



VARIANTE DU PREMIER RENVOI,

Sur le septieme coup des noirs.

7.

B. Le F. du roi prend le pion, & donne échec.

N. Le R. à la case de sa dame, au lieu de le jouer à sa seconde case. (a)

8.

B. Le P. de la dame, deux pas. (b)

N. Le P. du roi, ou du gambit, un pas. (c)

9.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou. (d)

N. Le P. de la dame, un pas.

10.

B. Le C. du roi à la troisieme case de sa dame.

N. Le P. du roi prend le pion du cavalier.

11.

B. Le R. reprend le pion.

N. La D. donne échec.

12.

B. Le R. à la case de son cavalier. (e)

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

13.

B. Le C. du roi à la quatrieme case de son fou. (f)

(a) Vous n'êtes plus forcé de retirer votre fou, comme dans le précédent renvoi, de sorte qu'il peut, en occupant cette case, empêcher le cavalier du roi adverse de se poster à la quatrième case de la tour de son roi. Coup dangereux.

(b) Si vous aviez retiré le fou de votre roi pour donner l'échec double avec votre cavalier, il aurait alors joué son cavalier à la quatrième case de la tour de son roi, & vous aurait abandonné sa tour pour gagner la partie.

(c) Il avait deux autres manières de jouer ce coup. La première serait de pousser le pion de sa dame sur votre cavalier, pour l'obliger à la retraite: la seconde serait de prendre le pion de votre roi avec son cavalier; dans lequel cas, vous devriez proposer de faire dame pour dame, en jouant la vôtre à la case de votre roi.

(d) Si vous aviez pris son pion avec le vôtre, il aurait gagné la partie.

(e) Si vous aviez retiré le roi à la seconde case de son fou, il aurait gagné la partie, en vous donnant échec avec le pion du cavalier de son roi, & au coup suivant, un second échec avec le cavalier de son roi.

(f) Ce coup l'oblige à retirer sa dame, & vous donne le tems de vous mettre en défense; & si vous pouvez faire dame pour dame, votre position sera encor meilleure, parce que vos pions occupent le centre, & qu'ils sont plus avancés que les siens.

S E C O N D R E N V O I

Sur le septieme coup des blancs.

7.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le P. de la dame, un pas. (a)

8.

B. Le C. du roi à la troisieme case de sa dame.

N. Le P. du roi, ou du gambit, un pas.

9.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

N. Le P. du roi, ou du gambit, prend le pion.

10.

B. Le R. reprend le pion.

N. La D. donne échec, &c. (b)

T R O I S I E M E R E N V O I

Sur le huitieme coup des noirs.

8.

B. Le R. prend la dame.

N. Le P. de la dame, un pas. (a)

9.

B. Le C. prend le pion du fou du roi.

N. Le P. de la dame, un pas.

10.

B. Le F. du roi prend le pion de la dame. (b)

N. Le C. du roi prend le fou.

N O T E S.

(a) S'il avait pris le pion de votre roi, vous auriez dû jouer votre dame à la deuxième case de votre roi.

(b) Il est inutile d'aller plus loin : vous rentrez dans les mêmes coups de la variante du premier renvoi, avec cette différence, que vous avez un pion de moins.



(a) Si, au lieu de ce coup, il eût joué le cavalier de sa dame à la troisième case de son fou, il aurait fallu prendre son cavalier avec le vôtre, & ensuite soutenir le pion de votre roi, en poussant un pas celui de votre dame.

(b) Il vaut mieux prendre son pion que de lui laisser prendre votre fou, parce que son cavalier reste en prise.

11.

B. Le C. du roi prend la tour.

N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou. (c)

12.

B. Le P. de la dame, un pas.

N. Le F. du roi à la seconde case de son cavalier.

13.

B. Le P. du fou de la dame, un pas. (d)

N. Le F. du roi prend le cavalier. (e)

14.

B. Le F. de la dame prend le pion.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

15.

B. Le C. à la deuxieme case de sa dame. (f)



N O T E S.

(c) Il pouvait, avec ce même cavalier, attaquer le pion du fou de votre dame ; auquel cas il aurait fallu le défendre par le cavalier de la vôtre.

(d) Ce coup est nécessaire, parce qu'il aurait pu prendre le pion de votre roi, en sacrifiant son cavalier, & prendre ensuite avec son fou le pion du cavalier de votre dame.

(e) Il aurait pu soutenir le pion du roi, ou du gambit, mais pour deux ou trois coups seulement.

(f) Dans cette position, il vaudra mieux avancer le roi sous les pions, que de roquer ; & alors votre jeu sera meilleur que celui de votre adversaire.



S U P P L E M E N T

Au premier gambit de l'édition de 1749.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.

N. De même.

2.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le P. du roi prend le pion.

3.

B. Le C. du roi à la troisième case de son fou.

N. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

4.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

5.

B. Le C. du roi à la quatrième case du roi adverse.

N. Le C. du roi à la troisième case de son fou. (a)

6.

B. Le P. de la dame, deux pas. (b)

N. Le P. de la dame, un pas.

7.

B. Le C. du roi à la troisième case de sa dame.

N. Le C. du roi prend le pion du roi.

8.

B. Le F. de la dame prend le pion du gambit. (c)

N. La D. à la seconde case de son roi.

N O T E S.

(a) Dans l'ancienne édition, je fais pousser aux noirs le pion de la tour du roi deux pas. Cette partie se trouve dans le premier renvoi du premier gambit. Il y a deux autres manières de jouer, qui ont été omises, dont je fais ici deux parties différentes : la première, en faisant jouer aux noirs le cavalier du roi à la troisième case de son fou ; la seconde, en leur faisant jouer la dame à la deuxième case de son roi.

(b) Vous auriez pu prendre le pion du cavalier de son roi avec le vôtre ; mais vos pièces alors se trouveraient gênées : j'en ferai néanmoins le sujet d'un renvoi.

(c) Dans la situation présente, il a un pion de plus que vous ; c'est celui du fou de son roi : mais il faut considérer, que ce pion qui devrait former la tête, se trouvant en arrière, restera inutile, tant qu'il ne pourra pas déborder la quatrième case du fou de votre roi.

9.

B. La D. à la seconde case de son roi. (d)
N. Le F. du roi à la seconde case de son cavalier.

10.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.
N. Le P. de la tour du roi, deux pas.

11.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.
N. Le P. de la dame, un pas.

12.

B. Le F. du roi à la seconde case de son cavalier.
N. Le P. du fou du roi, deux pas. (e)

13.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.
N. Le F. de la dame à la troisième case de son roi.

14.

B. Le R. roque avec sa tour. (f)
N. Le C. de la dame à la troisième case de son fou.

15.

B. Le R. à la seconde case de sa tour.
N. Le R. roque. (g)

N O T E S.

(d) Telle autre pièce qu'il eût joué, vous auriez dû toujours jouer ce même coup, à moins qu'il ne vous eût mis quelques pièces en prise.

(e) Il arme son cavalier de deux pions ; mais il faut bien se garder de prendre cette pièce, parce qu'alors vous réuniriez ses pions au centre, & dans ce cas le pion du fou de son roi qui maintenant est inutile, se trouverait, dans un poste qui devrait lui procurer le gain de la partie.

(f) Il vaut mieux roquer de ce côté qu'à votre gauche ; parce que votre roi servira à soutenir le pion de son cavalier dans le cas qu'il prenne le fou de votre dame.

(g) Dans cette position, les deux parties sont à-peu-près égales : les blancs doivent s'occuper à porter toutes leurs forces sur le pion du fou du roi adverse, pour le prendre : les noirs, au contraire, doivent chercher à faire prendre le cavalier du roi, afin de réunir leurs pions au centre. Il est aisé de voir par ce gambit, qu'il n'est pas avantageux de pousser deux pas le pion de la tour du roi au quatrième coup.

R E N V O I

Sur le sixieme coup des blancs.

6.

B. Le C. du roi prend le pion du cavalier. (a)

N. Le C. du roi prend le pion. (b)

7.

B. La D. à la seconde case de son roi.

N. De même. (c)

8.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou. (d)

N. Le C. du roi à la troisieme case du cavalier du roi adverse.

9.

B. La D. prend la dame.

N. Le F. du roi reprend la dame.

10.

B. La T. du roi à sa seconde case.

N. Le P. de la dame, deux pas. (e)

11.

B. Le C. du roi à la quatrieme case du roi adverse.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

12.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le C. du roi à la quatrieme case de son fou.

13.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

N. Le F. du roi à la troisieme case de sa dame.

14.

B. Le F. du roi à la troisieme case de sa dame. (f)

N O T E S.

(a) Si vous aviez joué le fou de votre roi à la quatrième case du fou de votre dame, pour attaquer le pion du fou de son roi, il aurait alors joué sa dame à la deuxième case de son roi, & votre position ne serait pas bonne.

(b) Il aurait très mal joué de prendre votre cavalier avec le sien.

(c) Il est forcé de soutenir son cavalier de sa dame, pour ne pas le perdre : cependant il aurait pu sans danger le soutenir du pion de sa dame, en le poussant deux pas ; dans ce cas vous auriez retiré le cavalier de votre roi à la deuxième case de son fou.

(d) Vous jouez ce cavalier pour l'empêcher de pousser deux pas le pion de sa dame ; car si, contre toute attente, il jouait ce même pion, vous pourriez le prendre sans danger.

(e) S'il avait joué le cavalier à la quatrième case du fou de son roi, il aurait fallu attaquer, avec le cavalier de votre dame, le fou de son roi, pour vous en defaire, & s'il avait ensuite pris le pion de la tour en donnant échec, vous auriez pris son fou avec votre tour, pour lui donner l'échec double avec le cavalier de votre dame.

(f) Dans la position présente, les deux parties sont à-peu-près égales. Le pion du gambit doit être pris à la longue, étant séparé & ne pouvant être soutenu que par des pièces.

V A R I A N T E

*De cette même partie du gambit, sur le cinquième
coup des noirs.*

1.

B. Le P. du roi, deux pas.

N. De même.

2.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le P. du roi prend le pion.

3.

B. Le C. du roi à la troisième case de son fou.

N. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

4.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

5.

B. Le C. du roi à la quatrième case du roi
adversé.

N. La D. à la seconde case de son roi.

6.

B. Le P. de la dame, deux pas. (a)

N. Le P. de la dame, un pas.

7.

B. Le C. du roi prend le pion.

N. La D. prend le pion du roi, & donne échec.

8.

B. La D. couvre l'échec. (b)

N O T E S.

(a) Si vous aviez pris le pion avec votre cavalier, il n'aurait pas pris le pion de votre roi, en vous donnant échec avec sa dame : il aurait poussé deux pas le pion du fou de son roi sur votre cavalier, que vous auriez alors retiré à la deuxième case du fou de votre roi ; & ensuite il aurait pris le pion de votre roi avec le pion de son fou, ce qui lui donnerait l'avantage de la position.

(b) Dans cette position il faut faire dame pour dame, c'est ce qu'il y a de mieux, pour pouvoir ensuite prendre le pion du gambit : les deux parties sont égales ; & l'on peut voir que cette manière de jouer le gambit, n'est point intéressante, & qu'elle ne produit pas les ressources, ni la multiplicité de variations, du gambit de Salvio.

Q

**MAT D'UNE TOUR ET D'UN FOU,
CONTRE UNE TOUR. (a)**

Situation des blancs.

Le R. à la troisième case du roi adverse,

La T. à la case du fou de sa dame,

Le F. à la quatrième case du roi adverse.

Situation des noirs.

Le R. à sa case.

La T. à la seconde case de sa dame.

1.

B. La T. donne échec.

N. La T. couvre l'échec.

2.

B. La T. à la seconde case du fou de la dame adverse.

N. La T. à la seconde case de la dame adverse. (b)

3.

B. La T. à la seconde case du cavalier de la dame adverse. (c)

N. La T. à la case de la dame adverse. (d)

4.

B. La T. à la seconde case du cavalier du roi adverse.

N. La T. à la case du fou du roi adverse. (e)

5.

B. Le F. à la troisième case du cavalier de son roi.

N. Le R. à la case de son fou. (f)

N O T E S.

(a) Dans l'édition de 1749 j'ai donné cette situation comme la meilleure pour les noirs, & la seule où ils se trouvent en défense; mais comme plusieurs amateurs m'ont paru desirer connaître les moyens de réduire les noirs dans la position actuelle, on trouvera ci-après des instructions pour y parvenir.

(b) Pour que vous puissiez parvenir au mat, il faut forcer votre adversaire à jouer sa tour à la case de votre dame, ou à la troisième case de votre dame. Dans l'une ou dans l'autre place la partie doit se gagner à coups comptés.

(c) Il est forcé actuellement de jouer sa tour à la case de votre dame, ou à la troisième case de votre dame.

(d) Vous l'avez obligé de jouer sa tour sur l'une des cases qui doit le faire perdre; mais ce n'est pas assez; car il faut que votre tour ne se trouve distante de votre roi, que de la marche d'un cavalier. Si vous jouiez votre tour à la seconde case du fou de sa dame, il jouerait sa tour à la seconde case de votre dame, & cela serait toujours à recommencer, au lieu qu'en passant votre tour à droite, vous le forcez pour parer le mat, à jouer sa tour à la case du fou de votre roi: & cette case n'est pas meilleure que la case de sa dame.

(e) Comme il aurait pu jouer le roi à la case de son fou, nous en ferons le sujet d'un renvoi.

(f) Il aurait pu jouer la tour à la troisième case du fou de votre roi. Sujet d'un nouveau renvoi.

6.

B. La T. à la quatrième case du cavalier de son roi.

N. Le R. à la case. (g)

7.

B. La T. à la quatrième case du fou de la dame.

N. La T. à la case de la dame adverse. (b) &

8.

B. Le F. à la quatrième case de la tour de son roi.

N. Le R. à la case de son fou.

9.

B. Le F. à la troisième case du fou du roi adverse.

N. La T. donne échec à la case du roi adverse.

10.

B. Le F. couvre l'échec.

N. Le R. à la case de son cavalier.

11.

B. La T. à la quatrième case de la tour de son roi, & gagnera.

P R E M I E R R E N V O I,

Sur le quatrième coup des noirs.

4.

B. La T. à la seconde case du cavalier du roi adverse.

N. Le R. à la case de son fou.

5.

B. La T. à la seconde case de la tour du roi adverse. (a)

N. La T. à la case du cavalier du roi adverse.

N O T E S.

(g) Il ramène son roi pour être en état de couvrir l'échec de votre tour.

(b) Il aurait pu jouer le roi à la case de son fou. Sujet du dernier renvoi.



(a) Vous l'obligez par ce coup à jouer sa tour à la case du cavalier de votre roi, pour parer le mat; ce qui vous procure le moyen de prendre sa tour pour rien.

Q iij

6.

B. La T. à la seconde case du fou de la dame adverse. (b)

N. Le R. à la case de son cavalier.

7.

B. La T. donne échec à la case du fou de la dame adverse.

N. Le R. à la seconde case de sa tour.

8.

B. La T. donne échec à la case de la tour du roi adverse, & gagnera.

S E C O N D R E N V O I,

Sur le cinquieme coup des noirs.

5.

B. Le F. à la troisieme case du cavalier de son roi.

N. La T. à la troisieme case du fou du roi adverse.

6.

B. Le F. à la troisieme case de la dame adverse.

N. La T. donne échec.

7.

B. Le F. couvre l'échec.

N. La T. à la troisieme case du fou du roi adverse. (a)

8.

B. La T. donne échec à la seconde case du roi adverse.

N. Le R. à la case de son fou. (b)

N O T E S.

(b) Le seul moyen de parer le mat est de jouer son roi à la case de son cavalier; car s'il vous donnait échec avec sa tour, vous conserveriez toute votre attaque en couvrant avec votre fou.



(a) S'il avait joué son roi à la case de son fou, vous auriez joué votre tour à la seconde case de la tour de son roi, pour donner mat le coup suivant.

(b) S'il avait joué son roi à la case de sa dame, il aurait fallu jouer votre tour à la seconde case du cavalier de sa dame, pour donner mat le coup suivant.

Q iv

[232]

9.
B. La T. à la seconde case du fou de la dame adverse.

N. Le R. à la case de son cavalier.

10.
B. La T. donne échec à la seconde case du cavalier du roi adverse.

N. Le R. à la case de son fou. (c)

11.
B. La T. à la quatrième case du cavalier de son roi.

N. Le R. à sa case. (d)

12.
B. Le F. à la quatrième case du fou de son roi, & gagnera la partie.

TROISIEME RENVOI,

Sur le septieme coup des noirs.

7.
B. La T. à la quatrième case du fou de la dame.

N. Le R. à la case de son fou.

8.
B. Le F. à la quatrième case du roi adverse.
N. Le R. à la case de son cavalier.

9.
B. La T. à la quatrième case de la tour de son roi, & gagnera.

N O T E S.

(c) S'il avait joué son roi à la case de sa tour, vous auriez gagné sa tour en donnant l'échec à la découverte.

(d) S'il avait joué sa tour à la troisième case de votre roi, pour empêcher l'échec de votre fou, il aurait fallu jouer la vôtre à la quatrième case de la tour de votre roi, pour donner mat le coup suivant.



M A N I E R E

De forcer les Noirs à prendre la situation donnée ci-devant, pour faire le mat de la tour ♖ du fou contre une tour.

SITUATION DES BLANCS.

Le R. à la quatrième case.

Le F. à la troisième case de son roi.

La T. à la seconde case de la tour de sa dame.

SITUATION DES NOIRS.

Le R. à la troisième case.

La T. à la seconde case de sa dame.

1.

B. La T. à la seconde case du cavalier de sa dame. (a)

N. La T. à la case de sa dame.

2.

B. Le F. à la quatrième case du fou de son roi. (b)

N. La T. à la case de son roi.

3.

B. La T. donne échec.

N. Le R. à la seconde case de son fou.

4.

B. Le R. à la quatrième case du fou du roi adverse.

N. La T. à la seconde case du roi adverse.

5.

B. La T. à la case du cavalier de sa dame. (c)

N. La T. à la seconde case du fou du roi adverse.

(a) Si vous aviez donné l'échec avec votre tour, il aurait couvert avec la fienne; mais par ce coup il est obligé de ramener sa tour, ce qui vous procure le moyen de faire usage de votre fou.

(b) Ne pouvant plus couvrir l'échec de votre tour, vous forcerez son roi à retrograder.

(c) Ce coup est essentiel pour faire le même usage de votre fou que ci-dessus; c'est-à-dire, pour l'empêcher de couvrir l'échec, que vous donnerez avec votre tour.

6.

B. La T. donne échec.

N. Le R. à la case de son fou. (d)

7.

B. Le R. à sa quatrième case.

N. Le R. à sa case. (e)

8.

B. Le F. à la quatrième case du roi adverse.

N. La T. à la seconde case du fou de son roi.

9.

B. La T. donne échec.

N. Le R. à sa seconde case.

10.

B. Le R. à la quatrième case de la dame adverse.

N. La T. à la case du fou du roi adverse.

11.

B. La T. donne échec à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

N. Le R. à sa case.

12.

B. Le R. à la troisième case du roi adverse, &c
se trouve dans la position donnée ci-devant.



N O T E S.

(d) S'il avait retiré le roi à sa case, il aurait fallu avancer votre roi, en face du sien, & laisser votre fou en prise. Dans la position actuelle, la difficulté consiste à placer votre fou à la quatrième case du roi adverse; ce que votre adversaire empêchera, en laissant son roi immobile, & en jouant alternativement sa tour de la seconde case à la première case du fou de votre roi.

(e) S'il vous avait donné l'échec avec sa tour, il aurait fallu jouer votre roi à la quatrième case de la dame adverse, & votre fou aurait été libre; mais comme il aurait pu jouer son roi à la case de son cavalier, nous en ferons le sujet d'un renvoi.



R E N V O I

Sur le septieme coup des noirs.

8. 9. 10. 11. 12.

B. Le R. à sa quatrieme case.

N. Le R. à la case de son cavalier.

8. Le R. à la case de son cavalier.

B. Le F. à la quatrieme case du roi adverse.

N. La T. à la seconde case du fou de son roi.

9. La T. à la seconde case du fou de son roi.

B. La T. à la case du cavalier de sa dame.

N. La T. à la seconde case du fou du roi adverse.

10.

B. Le R. à la quatrieme case de la dame adverse.

N. Le R. à la seconde case de son fou.

11. Le R. à la seconde case de son fou.

B. La T. donne échec.

N. Le R. à la troisieme case de son cavalier.

12. Le R. à la troisieme case de son cavalier.

B. La T. donne échec, à la seconde case du cavalier du roi adverse.

N. Le R. à la troisieme case de sa tour.

13.

B. Le R. à la troisieme case du roi adverse.

N. La T. à la seconde case du roi adverse.

14.

B. La T. à la case du cavalier de son roi.

N. La T. à la seconde case du fou du roi adverse.

15.

B. Le F. à la troisieme case du fou du roi adverse.

N. Le R. à la quatrieme case de sa tour.

16.

B. La T. donne échec a la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

N. Le R. a la troisieme case de sa tour.

B. Le R. a la seconde case du fou du roi adverse. (a)

N. La T. a la seconde case du fou de la dame adverse.

B. La T. a la quatrieme case du cavalier de la dame adverse.

N. La T. donne échec.

19.

B. Le F. couvre l'échec.

N. La T. a la seconde case de sa dame.

20.

B. La T. a la case du cavalier de la dame adverse.

N. Le R. a la quatrieme case de sa tour.

21.

B. La T. a la quatrieme case du cavalier de sa dame, &c. donnera mat le coup suivant. (a)

N O T E.

(a) On peut voir par ce renvoi, que lorsqu'on ne se trouve pas dans la situation présentée ici, il se trouve différentes manieres de forcer le mat. Il faut seulement observer, que le fou doit être toujours près de son roi, pour le couvrir en cas d'échec.

MAT DU FOU ET DU CAVALIER.

Situation des blancs.

Le R. à sa quatrième case.

Le P. du roi à sa case.

Le C. de la dame à sa case. (a)

Situation des noirs.

Le R. à la troisième case de son fou.

1.

B. Le F. à la quatrième case du fou de sa dame.

N. Le R. à la troisième case de son cavalier.

2.

B. Le R. à la quatrième case de son fou.

N. Le R. à la troisième case de son fou.

3.

B. Le C. à la troisième case du fou de sa dame.

N. Le R. à la troisième case de son cavalier.

4.

B. Le C. à la quatrième case de son roi. (b)

N. Le R. à la troisième case de sa tour.

5.

B. Le R. à la quatrième case du fou du roi adverse.

N. Le R. à la seconde case de sa tour. (c)

6.

B. Le R. à la troisième case du fou du roi adverse.

N. Le R. à la case de sa tour. (d)

N O T E S.

(a) Le mat doit se donner dans le coin de la couleur du fou, & lorsque le roi adverse se retire dans le coin opposé, on peut en dix-huit ou bien en vingt coups forcer le mat.

(b) Le cavalier doit servir à ôter au roi adverse, les cases contraires à la couleur du fou.

(c) S'il avait joué le roi à la quatrième case de sa tour, il aurait fallu donner échec avec le fou à la seconde case de votre roi ; & alors, s'il avance son roi du côté du coin de la couleur de votre fou, vous trouverez facilement le mat en peu de coups.

(d) S'il avait joué son roi à la troisième case de sa tour, il aurait fallu jouer votre fou à la seconde case de votre roi, pour forcer son roi à gagner le coin noir d'où votre cavalier doit le faire sortir.

R

7-

B. Le C. à la troisieme case de la dame adverse.

N. Le R. à la seconde case de sa tour.

8.

B. Le C. à la seconde case du fou du roi adverse. (e)

N. Le R. à la case de son cavalier. (f)

9.

B. Le F. à la troisieme case de sa dame.

N. Le R. à la case de son fou.

10.

B. Le F. à la seconde case de la tour du roi adverse.

N. Le R. à sa case.

11.

B. Le C. à la quatrieme case du roi adverse.

N. Le R. à la case de son fou. (g). et

12.

B. Le C. donne échec à la seconde case de la dame adverse.

N. Le R. à sa case.

13.

B. Le R. à la troisieme case du roi adverse.

N. Le R. à la case de sa dame.

N O T E S.

(e) Dans cette position le mat est forcé dans 18 ou bien dans 20 coups.

(f) Votre cavalier empêche son roi de revenir dans le coin : présentement, c'est à votre cavalier d'ôter à son roi toutes les cases noires, & votre fou ôtera les cases blanches.

(g) Comme il aurait pu jouer son roi à la case de la dame, j'en fais un renvoi.

R ij

14.

B. Le R. à la troisieme case de la dame adverse.

N. Le R. à sa case.

15.

B. Le F. donne échec.

N. Le R. à la case de sa dame.

16.

B. Le F. à la seconde case du fou du roi adverse.

N. Le R. à la case du fou de sa dame.

17.

B. Le C. à la quatrieme case du fou de la dame adverse.

N. Le R. à la case de sa dame.

18.

B. Le C. donne échec à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

N. Le R. à la case du fou de sa dame.

19.

B. Le R. à la troisieme case du fou de la dame adverse.

N. Le R. à la case du cavalier de sa dame.

20.

B. Le R. à la troisieme case du cavalier de la dame adverse.

N. Le R. à la case du fou de sa dame.

21.

B. Le F. donne échec.

N. Le R. à la case du cavalier de sa dame.

22.

B. Le F. à la seconde case de la dame adverse.

N. Le R. à la case de la tour de sa dame.

23.

B. Le C. à la quatrième case du fou de la dame adverse.

N. Le R. à la case du cavalier de sa dame.

24.

B. Le C. donne échec à la troisième case de la tour de la dame adverse.

N. Le R. à la case de la tour.

25.

B. Le F. donne échec & mat.

R E N V O I.

Sur le onzième coup des noirs.

11.

B. Le C. à la quatrième case du roi adverse,

N. Le R. à la case de sa dame,

12.

B. Le R. à la troisième case du roi adverse.

N. Le R. à la seconde case du fou de sa dame.

13.

B. Le C. à la seconde case de la dame adverse. (a)

N. Le R. à la troisième case du fou de sa dame.

14.

B. Le F. à la troisième case de sa dame. (b)

N. Le R. à la seconde case du fou de sa dame.

15.

B. Le F. à la quatrième case de son roi.

N. Le R. à la case de sa dame.

16.

B. Le R. à la troisième case de la dame adverse.

N. Le R. à sa case.

17.

B. Le F. donne échec.

N. Le R. à la case de sa dame.

18.

B. Le F. du roi à la seconde case du fou du roi adverse.

N. Le R. à la case du fou de sa dame.

19.

B. Le C. à la quatrième case du fou de la dame adverse. (c)



N O T E S.

(a) Il est bon d'observer, que le cavalier ne change pas sa marche d'une manière ou d'autre.

(b) Si vous aviez donné échec avec votre fou, il aurait regagné l'autre coin avec son roi ; alors ce coup aurait détruit toute votre attaque.

(c) Il est inutile d'aller plus loin. Cette situation est la même que celle du dix septième coup de cette partie.



**PARTIE GAGNÉE, D'UNE TOUR ET
UN PION, CONTRE UN FOU.**

Situation des blancs.

Le R. à sa quatrième case.
Le P. de la dame à sa quatrième case.
La T. à la case de sa dame.

Situation des noirs.

Le R. à sa troisième case.
Le F. du roi à la seconde case du fou de la
dame.

1.

B. La T. à la case de la tour de sa dame. (a)
N. Le F. à la case du cavalier de sa dame.

2.

B. La T. donne échec.
N. Le F. couvre l'échec. (b)

3.

B. La T. à la troisième case du cavalier de la
dame adverse. (c)
N. Le R. à la seconde case de sa dame.

4.

B. Le R. à la quatrième case de la dame ad-
verse.
N. Le F. à la troisième case du cavalier du
roi adverse.

5.

B. La T. donne échec à la seconde case du
cavalier de la dame adverse.
N. Le F. couvre l'échec.

N O T E S,

(a) Si vous aviez poussé votre pion en donnant échec, vous auriez procuré le moyen à votre adversaire de faire un refait, comme vous verrez ci-après.

(b) S'il avait retiré son roi il aurait fallu jouer le vôtre en avant de votre pion. Cette partie ne peut se gagner qu'en avançant votre roi, & réduire celui de votre adversaire sur la dernière ligne avant de pousser votre pion.

(c) Par ce coup, vous le mettez dans la nécessité de reculer son roi & de faire place au vôtre.

6.

B. La T. à la seconde case de la tour de la dame adverse.

N. Le R. à la case du fou de sa dame.

7.

B. Le R. à la troisième case du fou de la dame adverse. (d)

PARTIE REMISE, D'UNE TOUR ET UN PION, CONTRE UN FOU.

Situation des blancs.

Le R. à sa quatrième case.

Le P. de la dame à sa quatrième case.

La T. à la case de sa dame.

Situation des noirs.

Le R. à sa troisième case.

Le F. du roi à la seconde case du fou de sa dame.

1.

B. Le P. donne échec. (a)

N. Le R. à la seconde case de sa dame.

2.

B. Le R. à la quatrième case de sa dame.

N. Le F. à la troisième case du cavalier du roi adverse.

3.

B. La T. à la case de la tour de sa dame.

N. Le F. à la quatrième case du fou du roi adverse. (b)

N O T E S.

(d) La partie est gagnée dans cette position, soit en poussant le pion, soit en forçant le fou adverse.



(a) Dans la position présente, la partie doit être remise, par ce que votre roi ne pourra plus se porter en avant de votre pion, en supposant toutefois, que votre adversaire joue tous ses coups exactement.

(b) Il est essentiel pour lui de tenir son fou à une certaine distance de votre roi pour pouvoir donner échec, au cas que vous voulussiez jouer le roi sur l'une des deux cases noires à côté de votre pion.

4.

B. La T. donne échec.

N. Le R. à la troisieme case de sa dame. (c)

5.

B. Le R. à sa quatrieme case.

N. Le F. à la troisieme case du cavalier du roi adverse. (d)

6.

B. La T. à la deuxieme case du cavalier du roi adverse.

N. Le F. à la case du roi adverse pour pouvoir donner échec.

7.

B. La T. donne échec.

N. Le R. à la seconde case de sa dame.

8.

B. Le P. un pas. (e)

N. Le R. à la troisieme case du fou de sa dame. (f)

9.

B. Le R. à la quatrieme case du roi adverse.

N. Le F. à la quatrieme case du cavalier de la dame adverse. (g)

10.

B. Le P. un pas, donnant échec de la tour.

N. Le R. prend le pion.

11.

B. Le R. à la quatrieme case de la dame adverse.

N. Le R. à la seconde case du fou de sa dame. (b)

N O T E S.

(c) S'il avait couvert l'échec, vous auriez gagné la partie, en avançant votre roi sur la case noire en face de son fou.

(d) S'il avait joué son fou à la seconde case de la tour de votre roi, vous auriez gagné la partie, en jouant votre tour à la seconde case du cavalier de son roi. On doit observer que dans la défense de cette partie, le fou ne doit pas être trop éloigné du roi adverse.

(e) Si vous aviez avancé votre roi, il vous aurait fait retirer par un échec du fou.

(f) S'il eût joué tout autre coup, il aurait perdu la partie.

(g) Dans cette position, votre pion se trouve forcé. Votre roi ne pouvant plus avancer sans couvrir votre tour.

(b) Lorsqu'on reste avec un fou contre une tour, il faut conduire son roi au plus vite dans le coin de l'échiquier, qui n'est pas de la couleur du fou ; c'est la seule place où l'on peut l'affurer du refait.

MAT DE LA TOUR SEUL.

Situation des blancs.

Le R. à sa quatrième case.

La T. du roi à sa case.

Situation des noirs.

Le R. à sa troisième case.

1.

B. La T. donne échec.

N. Le R. à sa seconde case.

2.

B. Le R. à la quatrième case du roi adverse.

N. Le R. à la seconde case de sa dame. (a)

3.

B. La T. à la troisième case du cavalier du roi adverse. (b)

N. Le R. à la seconde case du fou de sa dame.

4.

B. Le R. à la quatrième case de la dame adverse.

N. Le R. à la seconde case du cavalier de sa dame.

5.

B. Le R. à la quatrième case du fou de la dame adverse.

N. Le R. à la seconde case de la tour de sa dame.

6.

B. Le R. à la quatrième case du cavalier de la dame adverse. (c)

N. Le R. à la seconde case du cavalier de sa dame.

N O T E S.

(a) Il faut que son roi se trouve en face du vôtre pour donner l'échec avec votre tour, par ce qu'alors, l'échec oblige son roi à rétrograder.

(b) Si vous aviez joué votre roi en face du sien, il serait revenu à la même place avec son roi, au lieu que par ce coup s'il joue son roi en face du vôtre, vous pouvez alors le faire rétrogarder par l'échec de votre tour.

(c) Présentement, il est obligé de mettre son roi en face du vôtre, ou d'abandonner la ligne.



7.

B. La T. donne échec à la seconde case du cavalier du roi adverse.

N. Le R. à la case du fou de sa dame.

8.

B. Le R. à la troisieme case du fou de la dame adverse.

N. Le R. à la case de sa dame.

9.

B. La T. à la seconde case de la tour de la dame adverse.

N. Le R. à sa case.

10.

B. Le R. à la troisieme case de la dame adverse.

N. Le R. à la case de son fou.

11.

B. Le R. à la troisieme case du roi adverse.

N. Le R. à la case de son cavalier.

12.

B. Le R. à la troisieme case du fou du roi adverse.

N. Le R. à la case de sa tour.

13.

B. Le R. à la troisieme case du cavalier du roi adverse.

N. Le R. à la case de son cavalier.

14.

B. La T. donne échec mat.

**PARTIE GAGNÉE D'UNE DAME,
CONTRE UNE TOUR, ET UN PION.**

Situation des blancs.

Le R. à la quatrième case de son fou.

La D. à sa troisième case.

Situation des noirs.

Le R. à sa seconde case.

Le P. de la dame à sa troisième case.

La T. à la quatrième case de son roi. (a)

I.

B. La D. donne échec à la seconde case de la
tour du roi adverse. (b)

N. Le R. à sa troisième case.

N O T E S.

(a) Cette partie est un refait lorsque le pion n'est pas sorti de sa place; mais lorsqu'il a été poussé en avant, la dame doit gagner.

(b) Sa défense consiste à ne point laisser passer votre roi, & à jouer sa tour alternativement de la quatrième case du fou de sa dame à la quatrième case de son roi, appuyée par son pion.

S

2.

B. La D. donne échec à la case du cavalier du roi adverse. (c)

N. Le R. à la seconde case.

3.

B. La D. à la case du fou de la dame adverse.

N. La T. à la quatrième case du fou de la dame.

4.

B. La D. donne échec à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

N. Le R. à la troisième case.

5.

B. La D. à la seconde case du cavalier du roi adverse.

N. La T. à la quatrième case de son roi.

6.

B. La D. à la seconde case du fou de la dame adverse. (d)

N. La T. à la quatrième case du fou de la dame.

7.

B. La D. à la case de la dame adverse.

N. La T. à la quatrième case de son roi.

8.

B. La D. donne échec à la case du roi adverse. (e)

N. Le R. à la quatrième case de sa dame.

9.

B. La D. à la case du fou de la dame adverse. (f)

N. La T. donne échec. (g)

N O T E S .

(c) Ce coup est inutile ; je ne le fais jouer que pour démontrer la manière dont on peut perdre ou gagner des tems.

(d) C'est ce coup qui décide le gain de la partie : il faut donc commencer préalablement par prendre cette position.

(e) Par cet échec vous obligez son roi à avancer sur son pion : ce coup facilitera par la suite le passage à votre roi.

(f) Vous le mettez dans la nécessité d'éloigner sa tour de son roi, ou de livrer passage à votre roi.

(g) S'il avait joué son roi à la quatrième case de votre dame, il aurait fallu jouer votre dame à la troisième case du fou de sa dame : mais, comme il aurait pu également jouer sa tour à la quatrième case de la tour de son roi, pour empêcher votre roi de passer, ce fera le sujet d'un renvoi.

10.

B. Le R. à la quatrième case du fou du roi adverse.

N. La T. donne échec.

11.

B. Le R. à la troisième case du fou du roi adverse.

N. La T. à la quatrième case du roi adverse. (b)

12.

B. La D. donne échec à la quatrième case du fou du roi adverse.

N. La T. couvre l'échec.

13.

B. La D. donne échec à sa troisième case.

N. Le R. à la quatrième case du fou de sa dame.

14.

B. La D. à sa seconde case. (i)

N. Le R. à la troisième case du fou de sa dame.

15.

B. La D. à sa quatrième case.

N. Le R. à la seconde case de sa dame. (k) et

16.

B. La D. à la quatrième case de son fou.

N. La T. à la quatrième case du fou de sa dame. (l)

17

B. La D. donne échec à la seconde case du fou du roi adverse.

N. Le R. à la troisième case du fou de sa dame.

N O T E S.

(b) S'il avait joué son roi à la quatrième case de votre dame, il aurait fallu jouer votre dame à la troisième case du fou de sa dame.

(i) Au moment que votre roi pourra passer derrière son pion, la partie sera décidée en votre faveur. Il faut, pour y parvenir, le forcer à jouer son roi.

(k) Comme il aurait pu jouer son roi à la seconde case du fou de sa dame; autre sujet d'un renvoi.

(l) S'il avait éloigné sa tour de son roi, il aurait fallu chercher les moyens de forcer sa tour par un échec double.

18.

B. Le R. à la seconde case du roi adverse.

N. La T. donne échec.

19.

B. Le R. à la case de la dame adverse.

N. La T. à la quatrième case du fou de sa dame.

20.

B. La D. donne échec à la seconde case de la dame adverse.

N. Le R. à la quatrième case de sa dame.

21.

B. Le R. à la seconde case du roi adverse.

N. La T. à la troisième case du fou de sa dame.

22.

B. La D. donne échec à la quatrième case du fou du roi adverse.

N. Le R. à la quatrième case du fou de la dame adverse.

23.

B. Le R. à la seconde case de la dame adverse.

N. La T. à la quatrième case du fou de sa dame.

24.

B. La D. donne échec à la quatrième case de son roi, & gagnera. (m)

N O T E.

(m) Comme plusieurs amateurs peuvent ignorer la manière de faire mat, avec une dame contre une tour, nous finirons cette partie par forme de renvoi,

PREMIER RENVOI,

Sur le neuvieme coup des noirs.

9.

B. La D. à la case du fou de la dame adverse.

N. La T. à la quatrieme case de la tour de son roi. (a)

10.

B. La D. donne échec à la case de la tour de la dame adverse.

N. Le R. à la quatrieme case du fou de la dame adverse.

11.

B. La D. donne échec à la quatrieme case de sa tour.

N. Le R. à la troisieme case du fou de la dame adverse,

12.

B. La D. donne échec à la troisieme case de sa tour.

N. Le R. où il veut, le pion étant perdu. (b)

N O T E S.

(a) Sa tour étant éloignée de son roi, vous devez la prendre par un double échec, ou pour le moins prendre son pion.

(b) Le sujet de ce renvoi est de prouver qu'il est aisé avec une dame de forcer, par un échec double, une tour, lorsqu'elle se trouve éloignée de son roi,

SECOND RENVOI,

Sur le quinzieme coup des noirs.

15.

B. La D. à sa quatrieme case.

N. Le R. à la seconde case du fou de sa dame.

16.

B. La D. à la quatrieme case de sa tour.

N. La T. à la quatrieme case du fou de sa dame.

17.

B. La D. donne échec à la seconde case de la tour de la dame adverse.

N. Le R. à la troisieme case du fou de sa dame.

18.

B. Le R. à la seconde case du roi adverse, & gagnera. (a)

N O T E.

(a) Votre roi pouvant prendre les derrieres, vous devez gagner la partie.

MAT DE LA DAME CONTRE UNE TOUR,

*Par forme de renvoi, commençant au 24^{me}.
coup des blancs.*

24.

B. La D. donne échec à la quatrième case de son roi.

N. Le R. à la troisième case du cavalier de la dame adverse.

25.

B. Le R. prend le pion.

N. La T. à la seconde case du fou de la dame adverse.

26.

B. Le R. à la quatrième case de la dame adverse. (a)

N. Le R. à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

27.

B. Le R. à la quatrième case de sa dame.

N. Le R. à la case de la tour de la dame adverse. (b)

N O T E S.

(a) Il est inutile de donner des échecs avec votre dame, avant que votre roi ne soit près du roi adverse.

(b) Il vous donne sa tour pour rien ; mais il serait pat, si vous la preniez,

28.

B. Le R. à la troisieme case de sa dame.

N. La T. à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

29.

B. La D. donne échec à la quatrieme case de sa tour.

N. Le R. à la case du cavalier de la dame adverse.

30.

B. La D. à la troisieme case de sa tour.

N. La T. donne échec à la seconde case de la dame adverse. (c)

31.

B. Le R. à la troisieme case du fou de sa dame.

N. La T. donne échec à la seconde case du fou de la dame adverse.

32.

B. Le R. à la troisieme case de sa dame. (d)

N. La T. donne échec à la seconde case de la dame adverse.

33.

B. Le R. à sa troisieme case.

N. La T. à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

34.

B. La D. à la quatrieme case de sa tour. (e)

N. La T. à la seconde case du fou de la dame adverse.

35.

B. Le R. à la troisieme case de sa dame.

N. La T. à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

N O T E S.

(c) Votre dernier coup n'étoit pas le meilleur ; je ne l'ai fait jouer que pour mettre sous les yeux les ressources de votre adversaire. Si vous preniez sa tour, il ferait pat ; & c'est à quoi on ne saurait faire trop d'attention dans cette fin de partie.

(d) Si vous aviez joué votre roi à la troisième case du cavalier de votre dame, il aurait fait un refait, en vous donnant échec à la troisième case du fou de votre dame.

(e) Présentement vous pourrez avancer votre roi sans danger de faire pat votre adversaire.

36.

B. Le R. à la troisieme case du fou de la dame. (f)

N. La T. à la seconde case de la tour du roi adverse.

37.

B. La D. donne échec à la quatrieme case du cavalier de la dame adverse.

N. Le R. à la case de la tour de la dame adverse.

38.

B. La D. donne échec à la troisieme case de la tour de la dame adverse.

N. Le R. à la case du cavalier. (g)

39.

B. La D. donne échec à la troisieme case du cavalier de la dame adverse.

N. Le R. à la seconde case de la tour de la dame adverse.

40.

B. La D. donne échec à la seconde case de la tour de la dame adverse.

N. Le R. à la case du cavalier.

41.

B. La D. donne échec à la case du cavalier de son roi, & gagnera. (b)



N O T E S.

(f) Il est forcé d'éloigner sa tour de son roi ; ce qui doit vous procurer le moyen de prendre sa tour par un double échec, ou de faire mat.

(g) S'il avait couvert l'échec, vous auriez donné mat à la case du fou de votre roi.

(b) Cette partie ne peut se gagner qu'en obligeant l'adversaire à éloigner la tour, de son roi, pour ensuite la prendre par un échec double,



**PARTIE REMISE D'UN DAME, CONTRE
UNE TOUR ET UN PION.**

Situation des blancs.

Le R. à la quatrième case de la dame adverse.
La D. à la troisième case de son cavalier.

Situation des noirs.

Le R. à la case de sa dame.
Le P. de la dame à sa case.
La T. à la troisième case de son roi.

1.

B. La D. donne échec à la case du cavalier
de la dame adverse.
N. Le R. à sa seconde case.

2.

B. La D. à la case du cavalier du roi adverse.
N. La T. à la troisième case du fou de sa dame.

3.

B. Le R. à la quatrième case du roi adverse.
N. La T. à la troisième case de son roi, don-
nant échec.

4.

B. Le R. à la quatrième case de la dame
adverse. (a)

N O T E.

(a) Dans cette position la partie est remise,
par la raison que la dame ne peut pas prendre
en arrière ni le roi, ni le pion, comme
dans la partie précédente.

**PARTIE REMISE D'UN TOUR ET UN
PION, CONTRE UNE TOUR,**

*Ou partie perdue, si celui qui n'a que la tour
joue mal.*

SITUATION DES BLANCS.

Le R. à la quatrième case du fon du roi ad-
verse.

Le P. à la quatrième case de son roi.

La T. à la seconde case de la tour du roi ad-
verse.


SITUATION DES NOIRS.

Le R. à sa case.

La T. à la troisième case de la tour de sa dame.

I.

R. Le P. un pas.

N. La T. à la troisième case du cavalier de
sa dame. (a) 

N O T E.

(a) En conservant cette ligne avec sa tour,
il empêche votre roi d'avancer ; & s'il quittait
cette ligne avant que vous n'eussiez poussé
votre pion, il perdrait la partie, comme vous
verrez par un renvoi.

2.

B. La T. à la seconde case de la tour de la dame adverse.

N. La T. à la troisième case du fou de la dame. (b)

3.

B. Le P. un pas.

N. La T. à la case du fou de la dame adverse. (c)

4.

B. Le R. à la troisième case du fou du roi adverse.

N. La T. donne échec à la case du fou du roi adverse. (d)



N O T E S.

(b) Il ne doit quitter cette ligne avec sa tour, qu'au moment que vous pousserez votre pion.

(c) S'il avait donné l'échec, il aurait perdu la partie.

(d) Il doit continuer à vous donner des échecs, pour vous faire abandonner votre pion; & au moment que votre roi viendra sur sa tour, il attaquera votre pion, & le prendra.



R E N V O I,

Sur le premier coup des noirs, ou une tour & un pion gagnent contre une tour.

1.

B. Le P. un pas.

N. La T. à la case de la tour de la dame adverse.

2.

B. Le R. à la troisième case du fou du roi adverse. (a)

N. La T. donne échec à la case du fou du roi adverse. (b)

3.

B. Le R. à la troisième case du roi adverse.

N. Le R. à la case de son fou. (c)

4.

B. La T. donne échec.

N. Le R. à la seconde case de son cavalier.

5.

B. La T. à la case du roi adverse. (d)

N. La T. à la case du roi adverse.

6.

B. Le R. à la seconde case de la dame adverse.

N. Le R. à la seconde case de son fou. (e)

7.

B. Le P. un pas, donnant échec.

N. Le R. à la seconde case de son cavalier. (f)

N O T E S.

(a) Si vous aviez joué votre roi en face du sien, il aurait pu se remettre dans la position du refait, en donnant l'échec avec sa tour.

(b) S'il avait donné échec à la troisième case de la tour de sa dame, vous auriez couvert cet échec avec votre pion; et si, au lieu de ce coup, il eût joué son roi à la case de sa dame, il aurait fallu alors donner échec avec votre tour, & avancer ensuite votre roi à la seconde case du sien.

(c) S'il avait laissé son roi à sa même place, il aurait fallu donner échec & faire tour pour tour.

(d) Ce coup est le seul qui puisse vous assurer le gain de la partie; tout autre ne mène qu'au refait.

(e) S'il avait donné échec avec sa tour, il aurait fallu jouer votre roi à la seconde case de son roi.

(f) S'il avait joué son roi à la troisième case de son fou, il aurait fallu donner échec avec votre tour, & pousser au coup suivant votre pion.

8.

B. Le R. à la seconde case du roi adverse. (g)

N. La T. à la seconde case du roi adverse.

9.

B. La T. à la case de la dame adverse.

N. La T. à la case du roi adverse.

10.

B. La T. à la seconde case de sa dame.

N. La T. à la troisième case du roi adverse.

11.

B. La T. donne échec à la seconde case du cavalier de son roi.

N. Le R. à la seconde case de sa tour.

12.

B. Le R. à la seconde case du fou du roi adverse.

N. La T. donne échec.

13.

B. Le R. à la case du roi adverse.

N. La T. à la troisième case du roi adverse.

14.

B. Le P. un pas.

N. La T. à la troisième case de la dame adverse. (b)

15.

B. La T. à la seconde case du fou de sa dame.

N. Le R. à la seconde case de son cavalier. (i)

16.

B. La T. à la seconde case du fou de la dame adverse.

N. La T. à la seconde case de la dame adverse.

N O T E S.

(g) Si vous aviez poussé votre pion, la partie aurait été remise.

(b) Il joue ce coup pour empêcher votre roi de sortir à sa gauche, & pour le faire rentrer sous votre pion, par un échec, au cas que vous vouliez le sortir à votre droite.

(i) En Angleterre, où le pat fait perdre la partie, vous pourriez jouer votre tour, le coup suivant, à la seconde case de votre dame.

T iij

17.

B. La T. à la seconde case de la dame adverse.

N. La T. à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

18.

B. La T. à la case de la dame,

N. La T. donne échec.

19.

B. Le R. à la seconde case de la dame adverse,

N. La T. donne échec.

20.

B. Le R. à la troisième case du roi adverse,

N. La T. donne échec.

21.

B. La T. couvre l'échec.

N. La T. à la case du cavalier de la dame.

22.

B. La T. à la case de la dame adverse, et gagnera.



PARTIE REMISE D'UNE DAME ET UN PION, CONTRE UNE DAME.

Situation des blancs.

Le R. à la seconde case du cavalier du roi
adverse.

Le P. à la troisième case du fou du roi adverse,

La D. à la troisième case.

Situation des noirs.

Le R. à la quatrième case du cavalier de la
dame adverse.

La D. à la quatrième case de son fou,

1.

B. Le P. du fou du roi, un pas. (a)

N. La D. donne échec à la quatrième case du
cavalier de son roi.

N O T E.

(a) Dans cette position les blancs doivent
chercher l'occasion de faire dame pour dame ;
& les noirs, pour éviter l'échange des dames,
doivent tenir le roi éloigné de celui de l'ad-
versaire, afin de pouvoir mieux donner des
échecs perpétuels.

2.

B. La D. couvre l'échec.

N. La D. donne échec à la quatrième case de son roi.

3.

B. Le R. à la case du cavalier du roi adverse. (b)

N. La D. à la quatrième case.

4.

B. Le R. à la seconde case de la tour du roi adverse.

N. La D. donne échec à la case de la tour du roi adverse.

5.

B. La D. couvre l'échec.

N. La D. donne échec à la quatrième case du roi adverse.

6.

B. Le R. à la case du cavalier du roi adverse.

N. La D. donne échec à la quatrième case du cavalier du roi adverse.

7.

B. La D. couvre l'échec.

N. La D. à la troisième case de son roi. (c)

N O T E S.

(b) Il ne peut plus vous donner d'échecs sans perdre la partie ; mais il peut empêcher votre pion de pousser la dame.

(c) Il est démontré clairement, que lorsque l'échec ne subsiste pas, on peut empêcher le pion de faire dame.

PARTIE GAGNÉE D'UNE DAME, CONTRE UN PION, PRES DE DAME.

Situation des blancs.

Le R. à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

La D. à la case du fou de la dame adverse.

Situation des noirs.

Le R. à la seconde case du fou du roi adverse.

Le P. à la seconde case du roi adverse,

1.

B. La D. donne échec à la quatrième case du fou du roi adverse. (a)

N. Le R. à la seconde case du cavalier du roi adverse.

2.

B. La D. donne échec à la quatrième case du cavalier de son roi.

N. Le R. à la seconde case du fou du roi adverse.

3.

B. La D. donne échec à la quatrième case du fou de son roi.

N. Le R. à la seconde case du cavalier du roi adverse.

N O T E.

(a) Pour gagner cette partie, il faut préalablement amener sa dame le plus près possible du roi adverse.

4.

B. La D. à la troisieme case de son roi.

N. Le R. à la case du fou du roi adverse. (b)

5.

B. La D. donne échec à la troisieme case du fou de son roi.

N. Le R. à la case du roi adverse. (c)

6.

B. Le R. à la troisieme case du fou de la dame adverse.

N. Le R. à la seconde case de la dame adverse.

7.

B. La D. donne échec à la quatrieme case de la dame adverse.

N. Le R. à la seconde case du fou de la dame adverse.

8.

B. La D. donne échec à la quatrieme case de son fou.

N. Le R. à la seconde case de la dame adverse.

9.

B. La D. donne échec à sa quatrieme case.

N. Le R. à la seconde case du fou de la dame adverse.

10.

B. La D. à la troisieme case de son roi. (d)

N. Le R. à la case de la dame adverse.

11.

B. La D. donne échec à sa troisieme case.

N. Le R. à la case du roi adverse.

12.

B. Le R. à la quatrieme case de la dame adverse. (e)

N O T E S.

(b) C'est ce coup qui vous procure le gain de la partie, parce que vous le forcez à jouer son roi sous son pion.

(c) Son pion ne pouvant pas faire dame, vous devez profiter de cet instant pour amener votre roi près du sien.

(d) C'est toujours ce coup, qui le force à jouer le roi sous son pion.

(e) Vous continuerez les mêmes coups jusqu'à ce que votre roi soit près de son pion, alors la partie est gagnée,

**PARTIE REMISE D'UNE DAME, CONTRE
UN PION PRES DE DAME.**

Situation des blancs.

Le R. à la quatrième case du fou de sa dame.

La D. à la seconde case de son roi.

Situation des noirs.

Le R. à la case du cavalier du roi adverse.

Le P. à la seconde case du fou du roi adverse.

1.

B. La D. donne échec à la quatrième case du cavalier de son roi.

N. Le R. à la seconde case de la tour du roi adverse.

2.

B. La D. à la troisième case du fou de son roi.

N. Le R. à la case du cavalier du roi adverse.

3.

B. La D. donne échec à la troisième case du cavalier de son roi.

N. Le R. à la case de la tour du roi adverse. (a)

N O T E.

(a) Dans la partie précédente, vous forcez son roi à venir sous son pion ; mais il peut ici le laisser en prise sans danger, puisque vous le feriez pat, en prenant son pion ; ce qui doit faire un refait.

AUTRE REMISE D'UNE DAME, CONTRE
UN PION, PRES DE DAME.

Situation des blancs.

Le R. à la quatrième case du fou de sa dame.

La D. à sa quatrième case.

Situation des noirs.

Le R. à la seconde case du cavalier du roi adverse.

Le P. à la seconde case de la tour du roi adverse.

1.

B. La D. donne échec à la quatrième case du cavalier de son roi.

N. Le R. à la seconde case du fou du roi adverse.

2.

B. La D. à la troisième case de la tour de son roi.

N. Le R. à la case du cavalier du roi adverse.

3.

B. La D. donne échec à la troisième case du cavalier de son roi.

N. Le R. à la case de la tour du roi adverse. (a)

N O T E.

(a) Etant forcé d'ôter votre dame de cette ligne pour faire place à son roi, vous n'auriez jamais le tems d'amener le vôtre. Alors cela doit finir par un refait.

Il est bon d'observer, que les pions des deux fous & des deux tours, à une case de la dame, font partie remise, contre une dame ; & que les pions du roi, de la dame, & des deux cavaliers, doivent perdre dans une pareille position.

PARTIE REMISE D'UN PION SEUL,

Ou bien gagnée, si celui qui n'a que le roi ne joue pas exactement.

SITUATION DES BLANCS.

Le R. à la quatrième case de son fou.

Le P. à la quatrième case du fou du roi adverse.

SITUATION DES NOIRS.

Le R. à la troisième case de son fou.

1.

B. Le R. à sa quatrième case.

N. Le R. à la seconde case de son fou. (a)

2.

B. Le R. à la quatrième case du roi adverse.

N. Le R. à sa seconde case.

3.

B. Le P. un pas, donnant échec.

N. Le R. à la seconde case de son fou.

4.

B. Le R. à la quatrième case du fou du roi adverse.

N. Le R. à la case de son fou. (b)

5.

B. Le R. à la troisième case du roi adverse.

N. Le R. à sa case. (c)

6.

B. Le R. à la quatrième case du fou du roi adverse.

N. Le R. à la seconde case de son fou. (d)

N O T E S.

(a) Il faut toujours retirer le roi en face du pion de l'adversaire, pour pouvoir opposer son roi au sien.

(b) S'il avait retiré son roi à sa case, ou à la case du cavalier de son roi, il aurait perdu la partie. Sujet d'un renvoi.

(c) Si vous pouffiez votre pion dans la position actuelle, vous ne pourriez pas le soutenir sans faire pat.

(d) Sa défense consiste à opposer son roi au vôtre ; car si, au contraire, vous pouviez opposer votre roi au sien, vous gagneriez la partie.

7.

B. Le R. à la quatrième case du cavalier du roi adverse.

N. Le R. à la case de son fou. (e)

8.

B. Le R. à la troisième case du cavalier du roi adverse.

N. Le R. à la case de son cavalier.

9.

B. Le P. un pas, donnant échec.

N. Le R. à la case de son fou.

10.

B. Le R. est obligé d'abandonner le pion.

N O T E.

(e) Il retire toujours son roi en face de votre pion, ce qui décide entièrement le résultat.



R E N V O I

Sur le quatrieme coup des noirs.

4.

B. Le R. à la quatrieme case du fou du roi adverse.

N. Le R. à sa case, ou à la case du cavalier de son roi.

5.

B. Le R. à la troisieme case du roi adverse.

N. Le R. à la case de son fou.

6.

B. Le P. un pas.

N. Le R. à la seconde case du cavalier de son roi.

7.

B. Le R. à la seconde case du roi adverse, & gagnera. (a)

N O T E.

(a) On peut voir, par ces exemples, que le défenseur doit toujours retirer son roi en face du pion de son adversaire.

U

**PARTIE REMISE D'UN CAVALIER
ÉLOIGNÉ DE SON ROI, CONTRE UN
PION PRÈS DE DAME.**

Situation des blancs.

Le R. à la seconde case de sa tour.

Le C. à la seconde case de la tour de sa dame.

Situation des noirs.

Le R. à la troisième case du cavalier de la
dame adverse.

Le P. à la troisième case de la tour de la dame
adverse.

I.

B. Le C. donne échec à la case du fou de sa
dame.

N. Le R. à la seconde case du cavalier de la
dame adverse.

2.

B. Le C. donne échec à la troisième case de
sa dame.

N. Le R. à la seconde case du fou de la dame
adverse.

3.

B. Le C. à la quatrième case du cavalier de sa dame.

N. Le R. à la troisième case du cavalier de la dame adverse.

4.

B. Le C. à la troisième case de sa dame. (a)

N O T E.

(a) Il ne peut pas pousser son pion, sans recevoir l'échec double de votre cavalier; ainsi c'est un refait. Il est bon d'observer que dans des positions semblables, lorsque le cavalier ne peut pas donner échec, ni empêcher le pion d'avancer, il doit se trouver au second coup un échec double.



**PARTIE REMISE, OU GAGNÉE DE DEUX
PIONS, CONTRE UN.**

Situation des blancs.

Le R. à sa quatrième case.

Le P. du fou du roi à sa quatrième case.

Le P. du cavalier du roi à sa cinquième case.

Situation des noirs.

Le R. à sa troisième case.

Le P. du cavalier du roi à sa troisième case. (a)

1.

B. Le R. à la quatrième case de sa dame.

N. Le R. à la troisième case de sa dame. (b)

2.

B. Le R. à la troisième case de sa dame.

N. Le R. à la seconde case de sa dame. (c)

3.

B. Le R. à la troisième case de son roi.

N. Le R. à sa seconde case. (d)

4.

B. Le R. à la quatrième case de sa dame.

N. Le R. à la troisième case de sa dame.

5.

B. Le R. à sa quatrième case.

N. Le R. à sa troisième case. (e)

N O T E S.

(a) Dans la position présente, si c'était aux noirs à jouer, la partie serait gagnée pour les blancs ; & si c'était aux blancs à jouer, la partie serait remise.

(b) S'il avait joué son roi à la quatrième case du fou de son roi, vous auriez regagné le coup sur lui ; ce qui vous aurait donné la partie. Sujet d'un renvoi.

(c) S'il avait joué son roi à la quatrième case de sa dame, il aurait perdu la partie. Nouveau sujet d'un renvoi.

(d) Il se conserve les moyens de s'opposer à votre roi, lorsque vous voudrez l'avancer, soit à la quatrième case, ou soit à la quatrième case de votre dame.

(e) Votre adversaire jouant les coups justes, cette partie est un refait.

PREMIER RENVOI.

Sur le premier coup des noirs.

1.

B. Le R. à la quatrième case de sa dame.

N. Le R. à la quatrième case de son fou.

2.

B. Le R. à sa troisième case.

N. Le R. à sa troisième case. (a)

3.

B. Le R. à sa quatrième case.

N. Le R. à la troisième case de sa dame. (b)

4.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. Le P. prend le pion. (c)

5.

B. Le R. reprend le pion.

N. Le R. à sa seconde case.

6.

B. Le R. à la troisième case du cavalier du roi adverse.

N. Le R. à la case de son fou.

7.

B. Le R. à la seconde case de la tour du roi adverse, &c gagnera. (d)

N O T E S.

(a) S'il avait joué son roi à la quatrième case du cavalier du vôtre, il perdrait également la partie.

(b) S'il avait joué son roi à la seconde case, ou à la seconde case de la dame, il aurait fallu avancer votre roi en face du sien, pour parvenir à prendre son pion.

(c) Il aurait pu ne pas prendre votre pion, mais cette autre manière de jouer se trouvera dans le renvoi suivant.

(d) Toutes les fois que le roi est en avant d'un pion, l'adversaire ne peut pas empêcher que l'on ne fasse une dame.

S E C O N D R E N V O I,

Sur le second coup des noirs.

2.

B. Le R. à la troisieme case de sa dame.

N. Le R. à la quatrieme case de sa dame.

3.

B. Le R. à sa troisieme case. (a)

N. Le R. à sa troisieme case.

4.

B. Le R. à sa quatrieme case.

N. Le R. à la troisieme case de sa dame. (b)

5.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. Le R. à sa seconde case.

6.

B. Le P. un pas, donnant échec. (c)

N. Le R. à sa troisieme case.

7.

B. Le R. à la quatrieme case de sa dame.

N. Le F. à la troisieme case de sa dame. (d)

8.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. Le R. à sa seconde case.

9.

B. Le R. à la quatrieme case du roi adverse,

N. Le R. prend le pion.

10.

B. Le R. à la troisieme case de la dame adverse.

N. Le R. à la case de son fou.

N O T E S.

(a) Vous regagnez le coup sur lui, parce qu'il ne peut pas jouer son roi en face du vôtre. Il faut absolument qu'il rétrograde, soit à sa troisième case, ou à la troisième case de sa dame; alors dans l'un, ou dans l'autre cas, votre roi peut prendre l'opposition du sien.

(b) S'il avait retiré son roi à sa seconde case, ou à la seconde case de sa dame, il aurait fallu avancer votre roi toujours en face du sien.

(c) Si vous aviez pris son pion avec le vôtre, la partie aurait été remise.

(d) Dans cette position il a le coup sur vous, puisqu'il peut l'opposer à votre roi; mais en sacrifiant un pion vous pouvez regagner le coup sur lui, & un pion seul vous suffira pour gagner.

11.

B. Le R. à la troisieme case du roi adverse.
N. Le R. à la seconde case de son cavalier.

12.

B. Le R. à la seconde case du roi adverse.
N. Le R. à la case de son cavalier.

13.

B. Le R. à la troisieme case du fou du roi adverse.
N. Le R. à la seconde case de sa tour.

14.

B. Le R. à la seconde case du fou du roi adverse.
N. Le R. à la case de sa tour.

15.

B. Le R. prend le pion.
N. Le R. à la case de son cavalier.

16.

B. Le R. à la troisieme case du fou du roi adverse.
N. Le R. à la case de son fou.

17.

B. Le P. un pas, & poussera à dame sans opposition.



**PARTIE REMISE DE DEUX PIONS
SÉPARÉS, CONTRE DEUX PIONS UNIS.**

Situation des blancs.

Le R. à la troisieme case de sa dame.

Le P. du fou de la dame à la quatrieme case
du fou de la dame adverse.

Le P. du cavalier de la dame à sa quatrieme case.

Situation des noirs.

Le R. à la quatrieme case de sa dame.

Le P. du cavalier de la dame à sa quatrieme case.

Le P. du cavalier du roi à sa quatrieme
case. (a)

1.

B. Le R. à sa troisieme case.

N. Le R. à sa quatrieme case.

2.

B. Le R. à la troisieme case de son fou.

N. Le R. à la quatrieme case de son fou.

3.

B. Le R. à la troisieme case de son cavalier.

N. Le R. à sa quatrieme case. (b)

N O T E S.

(a) Dans cette position, si c'était aux
noirs à jouer, la partie seroit gagnée pour les
blancs.

(b) S'il avoit joué son roi à la troisieme
case de son fou, il auroit perdu la partie en
avançant votre roi sur son pion.

4-

B. Le R. à la quatrième case de son cavalier.
N. Le R. à la troisième case de son fou.

5-

B. Le R. à la troisième case de son cavalier.
N. Le R. à la quatrième case, (c)

6.

B. Le R. à la troisième case de son fou.
N. Le R. à la quatrième case de son fou, (d)

N O T E S.

(c) S'il avait joué son roi à la quatrième case de son fou, vous auriez regagné le coup sur lui; ce qui vous aurait procuré le gain de la partie.

(d) Ne poussant pas son pion, & ne vous laissant pas prendre l'opposition sur son roi, la partie doit être remise.



OBSERVATIONS

sur les

FINS DE PARTIES.

UN pion seul ne doit pas gagner, si le roi adverse se trouve en opposition.

Un pion seul peut gagner, si le roi se trouve en avant du pion.

Deux pions contre un, doivent gagner dans presque tous les cas ; mais il faut que celui qui a les deux pions évite d'échanger l'un de ses pions contre celui de son adversaire.

Un pion & une pièce quelconque doivent gagner dans tous les cas, excepté seulement les pions des deux tours, où il faut qu'un fou soit de la couleur de la case où le pion peut faire dame ; car si le fou se trouve d'une couleur contraire, la partie alors est remise.

Deux cavaliers seuls ne peuvent pas faire mat.

Deux fous seuls, font mat.

Une tour, contre un cavalier, fait partie remise.

Une tour, contre un fou, fait partie remise.

Une tour & un cavalier, contre une tour, partie remise.

Une tour & un fou, contre une dame, partie remise.

Une tour & un cavalier, contre une dame, partie remise.

Une dame, contre un fou & un cavalier, peut gagner la partie.

Une tour, contre un fou & deux pions, partie remise.

Une tour, contre un cavalier & deux pions, partie remise, parce que dans les deux cas on ne peut pas empêcher celui qui n'a que la tour de la sacrifier pour les deux pions.

Une dame, contre une tour & deux pions, partie remise.



REGLES DU JEU.

Les Loix ou Constitutions d'un Jeu ont été originellement établies pour prévenir les contestations, ou éteindre les différens, puisqu'en définissant ce qui est vague, en fixant ce qui sans cela pourrait être incertain, elles mettent fin à toute opinion-teté & toute dispute. Ces décrets, fondés d'abord sur la raison, ensuite consacrés par l'usage, confirmés enfin par la pratique des meilleurs joueurs & l'approbation des auteurs les plus célèbres, se peuvent réduire aux XVII. Regles suivantes, que la Société où *Club* des Echecs en Angleterre adopte pour son Code.

R E G L E S.

I.

L'ÉCHIQUIER doit être tourné de manière que chacun des deux joueurs ait la case blanche à sa droite.

II.

Celui qui fait avantage d'une pièce est cené d'avoir le trait à moins qu'il n'en soit autrement convenu. Dans les parties à but le trait se tire d'abord au sort, & devient ensuite alternatif.

III.

Si l'on a oublié un pion, ou une pièce, en commençant la partie, il sera au choix de l'adversaire de la recommencer, ou de la continuer, en laissant remettre la pièce oubliée.

IV.

Si l'on est convenu de faire avantage d'un pion, ou d'une pièce, & qu'on ait oublié de le faire en commençant ; il sera au choix de celui au préjudice du quel cet oubli aura été fait, de continuer la partie, où de la recommencer.

V.

Quand on a touché une pièce, on est obligé de la jouer, à moins de dire *J'ADOUBE*, en la touchant : mais, si une pièce venait à se déranger, ou à se renverser, il sera permis de la relever, & de la remettre en place.

R E G L E S.

VI.

Si l'on touche une pièce de son adversaire sans dire J'ADOUBE, il peut vous obliger de la prendre ; & si cette pièce ne peut pas être prise, celui qui l'aura touchée, jouera son roi, pouvant le faire.

VII.

Quand on a quitté la pièce, on ne peut plus la reprendre pour la jouer ailleurs ; mais tant quelle n'est pas abandonnée, on est maître de la poser où l'on veut.

VIII.

Celui qui fera une fausse marche jouera son roi comme à l'article VI. mais nulle fausse marche ne pourra être réclamée après le coup joué de l'adversaire, & la position subsistera comme si la dite fausse marche (non réclamée) eût été juste.

IX.

Tout pion parvenu à la huitième ou dernière case de l'échiquier pourra faire dame, ou telle autre pièce qu'on jugera à-propos ; & cela quand même toutes les pièces subsisteraient encore.

X.

Chaque pion a le privilège d'avancer de deux cases la première fois qu'on le remue ; mais en ce cas il peut être pris en passant par tout pion qui serait à portée de le prendre, s'il n'eût été poussé que d'un pas.

R E G L E S.

XI.

Le roi en roquant ne doit sauter que de deux cases ; c'est-à-dire, que la tour avec laquelle il roque se mettra sur la case attenante immédiatement au roi, & celui cy sautant par-dessus se placera de l'autre côté de la tour. (a)

XII.

Le roi ne peut pas roquer étant en échec, ni lorsqu'il a remué, ni lorsqu'il essuyerait un échec en passant, ni avec une tour qui aurait remué de sa place ; & celui qui roquerait, ne le pouvant, sera tenu de jouer la tour touchée, ou le roi, à son choix.

XIII.

Si un joueur donne échec sans avertir, l'adversaire ne sera pas obligé de le parer, & peut, par conséquent, jouer comme si un tel échec n'existoit pas ; mais si le premier, en jouant le coup suivant, disoit alors, *Echec*, chacun reprendra son dernier coup comme faux, & celui qui est en échec y remédiera.

XIV.

Si l'adversaire dit *échec* sans néanmoins le donner, & qu'en conséquence vous touchiez votre roi ou toute autre pièce, il vous sera permis de reprendre votre coup, tantque l'adversaire n'aura pas joué le suivant.

(a) L'ancienne maniere de roquer dans biens des pays, & qui subsiste encore dans certains endroits, laissait à volonté du joueur tout l'intervale entre le roi & la tour, inclusivement, pour y placer ces deux pièces.

R E G L E S.

XV.

Si l'on touche une pièce qu'on ne peut pas jouer, sans se mettre en échec, il faut jouer le roi; & si le roi ne peut pas jouer, alors la faute sera sans conséquence.

XVI.

Lorsqu'on n'a rien à jouer, & que le roi étant hors d'échec, ne peut bouger sans s'y mettre, la partie est pat. En Angleterre, celui dont le roi est pat, gagne la partie; (b) en France, & dans plusieurs autres pays, le pat est un refait.

XVII.

Dans toutes les fins de parties, lorsqu'un joueur ne parait pas pouvoir faire les mats difficiles, tels que celui du cavalier & du fou contre le roi, celui de la tour & du fou contre la tour, &c. sur la requisition de l'adversaire, on fixera, à cinquante coups de chaque côté, la fin de la partie; lesquels coups passés, elle sera censée remise.

(b) Cette regle est établie sur la décision de différens auteurs, & notamment elle se trouve dans l'édition du Calabrois, &c. imprimé à Londres en 1656.

F I N.

a/

a/2

Q





